

Par-delà l'horizon

Fournier, Fabien

VISIT...

LANZAROTE
Caliente.COM

FABIEN FOURNIER

NÔÔB

SAISON 5.5 + PAR-DELÀ L'HORIZON



Fabien Fournier

NOOB
Saison 5.5
Par-delà l'horizon

Editions Octobre



Préface

« Comment ? Des centaines de milliers de personnes vont nous regarder ? On va être détenteurs du record européen du financement participatif ? Et on va remplir trois fois le Grand Rex, vous dites ? Mais bien sûr ! » Voilà sûrement ce que j'aurais répondu à l'époque, lors de ma première rencontre avec l'équipe de la Funglisoft, si quelqu'un m'avait prédit l'aventure incroyable qui se profilait à l'horizon. Il faut dire que ce groupe de potes ne payait pas de mine à première vue, et maintenant encore, quelqu'un qui ne serait pas familier de Noob et de l'univers d'Olydri ne pourrait pas soupçonner ce que cachent ces visages de trentenaires goguenards. Moi-même, sans un concours de circonstances improbables, je n'aurais sans doute jamais su qui étaient Fabien Fournier, Anne-Laure Jamet, Julien Guellerin et toute la bande de déglingos qui gravitent autour d'eux.

Il faut dire qu'en 2002, alors que le Cartoonist vivait ses dernières heures, le monde du film amateur m'était totalement inconnu, d'autant plus que je n'avais aucune accointance avec ce genre de production. C'est au hasard d'une invitation pour le Réveillon du Nouvel An que je suis tombé dans cet univers improbable. Pierre-André, qui interprète le truculent Tenshiroek le Hacker, m'avait proposé de me joindre à lui pour une soirée sur Toulon, et vu que mes parents passaient la soirée chez mes grands-parents à La Valette-du-Var, juste à côté, j'ai accepté sa proposition. À peine arrivé, je me suis rapidement senti à l'aise parmi ces fans de mangas, de jeux vidéo et d'animés japonais. Les discussions allaient bon train quand un rassemblement a commencé à se mettre en place dans la chambre du chef de soirée, un certain Fabien. Suivant la marche, je me retrouve à partager un tabouret au fond de la pièce, regardant dérouler sous mon regard interloqué l'épisode deux de Lost Levels. Le jeu d'acteur était approximatif, les dialogues convenus, et les effets spéciaux pixélisés finissaient d'enterrer la chose, mais bizarrement, c'était assez plaisant à regarder. Peut-être me laissais-je juste porter par l'engouement ambiant ? Quoi qu'il en soit, une fois la « projection » terminée, j'en suis venu à échanger avec le réalisateur sur le sujet, et chemin faisant, je suis reparti de la soirée avec une proposition de rôle pour le troisième épisode.

Lorsque le jour du tournage arriva enfin, je m'étais préparé comme si j'allais courir un marathon : texte appris sur le bout des doigts, gestuelle préparée et tirée au cordeau, costume sérieux emprunté dans le dressing de mon paternel... J'étais fin prêt pour mon premier passage devant la caméra ! Et là, quelle surprise de découvrir que j'étais probablement le seul à avoir pris tout cela autant au sérieux ! Mon voisin de droite, un certain Basile, dit Zouz, n'arrêtait pas de ricaner avec son collègue, un blondinet du nom de Julien. Les répliques étaient hésitantes... Mais un peu de sérieux, bon sang ! Et au milieu de ce joyeux foutoir, il y avait Fabien, qui passait de l'un à l'autre avec sa caméra, parvenant à donner du sens à tout cela, toujours avec une bonne humeur évidente. Et s'il y a bien une chose qui m'a toujours surpris chez lui, c'était sa maîtrise des aléas du film amateur, jonglant entre les disponibilités des uns, les humeurs des autres, pour créer un tout cohérent et toujours agréable à regarder. J'avoue d'ailleurs conserver encore aujourd'hui une sympathie certaine pour la série Lost Levels. Nous étions encore plus mauvais que maintenant, Fabien ne maîtrisait pas les effets spéciaux et le montage comme il le fait aujourd'hui, mais il y avait cette fraîcheur, ces intrigues à tiroir et ces enjeux qui nous tenaient en haleine au fil des épisodes. Une atmosphère qu'il a peu à peu instillée dans Noob à mesure que la série avançait, et ça n'était pas pour me déplaire.

Et parlons-en, de Noob ! Qui aurait pu penser qu'après nos années sur Lost Levels, où notre communauté de fidèles irréductibles ne devait pas dépasser la cinquantaine de membres, cette nouvelle saga, grandement inspirée de son aînée, connaîtrait une telle montée en puissance ? J'ai peu participé aux débuts de l'aventure, trop occupé à devenir papa et à faire mes premiers pas dans le monde professionnel. J'ai donc suivi la première saison de loin, en spectateur. J'avoue que, n'y connaissant rien aux MMORPG, j'avais du mal à accrocher au départ. Les personnages étaient bien écrits, l'ensemble était vivant et drôle, mais j'avais toujours dans la tête les intrigues alambiquées de son prédécesseur, et cette succession de « scénettes » ne m'attirait pas plus que cela. Et pourtant, tout comme avec Lost Levels auparavant, j'ai fini par me laisser entraîner dans cet univers. Je prenais de plus en plus de plaisir à découvrir les nouvelles péripéties tissées par notre réalisateur transmédia, tandis que les files d'attente dans les conventions devant nos stands grandissaient de plus en plus ! Pour moi qui ne pouvais pas me déplacer hors de la région, les vidéos des divers Japan Expo sur Paris me laissaient sans voix. Je n'arrivais pas à comprendre quand et comment notre bande de potes, tournant à l'arrache dans la forêt du Mont Faron surplombant Toulon, était

devenue aussi populaire. Puis Fabien sortit les premiers romans de Noob chez Octobre, suivis des bandes dessinées avec Philippe et Florence, mes deux auteurs de franco-belge préférés. Puis il y eut la nomination aux Streamy Awards, jusqu'au record européen du financement participatif et enfin, l'apothéose de l'avant-première des films un et trois de la trilogie au Grand Rex ! Il semblait bien loin, le jeune homme qui diffusait Lost Levels épisode deux dans sa chambre pour le Réveillon, et pourtant, c'est toujours la même passion des origines qui l'habite, cette volonté de créer ses univers selon ses propres termes, sans concessions, et toujours pour le fun !

Avec ce cinquième roman de Noob, dont il m'a fait l'honneur de rédiger la préface, c'est un nouveau pan de la « première époque » de l'univers d'Olydri qui se conclut, tandis que de nouveaux projets se profilent à l'horizon : les light novels, Néogicia, Noob Rush, Noob Reroll et le retour tant attendu de WarpZone. L'aventure entamée à l'aube des années 2000 a encore de beaux jours devant elle, et c'est avec impatience et excitation que j'attends de voir jusqu'où Fabien pourra nous amener. Sur un de grands médias télévisuels ou dématérialisés ? Peut-être même outre-Atlantique ? Franchement, quand je vois le chemin parcouru en huit ans, plus rien ne pourrait m'étonner de la part de ce stakhanoviste du divertissement transmédia qu'est Fabien Fournier ! Mais trêve de babillages, je vous laisse à présent vous délecter de cette dernière aventure romanesque du premier cycle de Noob, en espérant que ce bon vieux Heimdäl y brillera de mille feux !

*Benjamin MASNIÈRES,
aka Heimdäl*

Une longueur d'avance

Élena Gonagal, plus connue sous le pseudonyme de Saphir dans le jeu Horizon 2.3, n'était pas du genre à se débiter. Quand elle prenait un engagement, elle s'y tenait ! Rien n'avait plus de valeur à ses yeux que le respect de la parole donnée. Dans un contrat moral, l'identité ou le rang de l'autre partie n'entraînait pas en ligne de compte, même s'il était question d'une nouvelle recrue pistonnée, misogyne et présomptueuse, à l'image d'Omega Zell l'assassin, un joueur plein d'énergie, mais bourré de défauts incurables ! Au lieu de rester dans son coin et d'apprendre en observant bien sagement l'élite de sa propre faction, il ne pouvait s'empêcher d'intervenir constamment en parlant fort dans son micro avec un accent du sud des plus horripilant ! La plupart du temps, c'était pour brasser du vent, fanfaronner ou déblatérer des idées reçues dignes d'un beau. Comme si tout cela ne suffisait pas à rendre ce personnage parfaitement détestable, les conditions de son admission constituaient un facteur aggravant. Son enrôlement avait eu lieu sans le consentement de la directrice des ressources humaines ! Lorsque Élena connectait son avatar, un paladin niveau cent figurant dans le top dix du classement individuel, elle occupait précisément cette fonction au sein de la guilde Justice, numéro deux de ce MMORPG derrière la guilde Roxxor ! Ce poste impliquait de nombreuses responsabilités. Elle était la garante d'un équilibre millimétré aux multiples paramètres qu'elle seule maîtrisait. De ce fait, quand Fantöm, leur champion, lui avait forcé la main en arguant une dette à l'encontre de ce dénommé Oméga Zell, elle l'avait particulièrement mal vécu.

Foutus principes ! Comment la guilde Justice pouvait-elle espérer retrouver sa place de numéro un, s'ils recrutaient n'importe qui ? Cet assassin était, certes, niveau cent, mais en dehors de ce détail insignifiant, il ne remplissait aucun prérequis. Sa réputation auprès des PNJ était lamentable, son équipement pitoyable, l'optimisation de ses statistiques inexistante, il devait de l'argent à la confédération marchande Gagnetorith et ne possédait aucun artéfact rare. Pour compléter ce tableau pathétique, ses erreurs sur le terrain, dignes d'un noob, et sa mauvaise foi chronique étaient consternantes ! Il faisait perdre des points au classement à tout le monde ! Cette situation la mettait hors d'elle !

Pourtant, en dépit de multiples occasions, Saphir ne l'avait toujours pas renvoyé. Cette indulgence ne lui ressemblait pas et l'agaçait au plus haut point. Qu'est-ce qui la retenait de flanquer dehors celui par qui tant de fiascos s'étaient produits ? Son instinct ? Alors que pour couronner le tout, ce boulet ne faisait preuve d'aucun respect pour la hiérarchie ! Il avait même le toupet de les harceler chaque semaine pour faire partie de l'équipe principale, celle chargée d'accomplir les missions les plus importantes en un temps record. N'avait-il donc pas conscience de ses statistiques lamentables noyées dans une interface chaotique ! Malgré cette liste quasi infinie de tares, la DRH avait fini par discerner au fil des quêtes et des donjons ce que Fantöm avait perçu en lui... du potentiel !

Sa volonté était exceptionnelle ! Au mépris de ce qu'elle lui faisait subir, ce joueur ne se décourageait jamais. Il avait rangé plus de cent fois le coffre de guildes, passé des jours entiers à ramasser des matières premières et des objets de valeur sans se lasser. Elle avait tout fait pour le déguster du très haut niveau, mais rien n'avait fonctionné ! Il persistait en revenant à la charge avec une motivation intacte. Ajouté à cela, même s'il partait de très bas, il apprenait plutôt vite. Parfois, il était capable de fulgurances en surgissant de nulle part quand on l'attendait le moins. Au début, Saphir avait mis cela sur le compte de la chance du débutant, mais avec le temps, cette idée avait été balayée de son esprit. Elle ignorait comment il s'y prenait, mais cet assassin exaspérant faisait partie de ces joueurs rarissimes exerçant une influence sur le cours des événements. Il avait un don naturel pour se mettre dans des galères pas possibles avant de s'en sortir à chaque fois. Lorsque la balance penchait du bon côté sous son impulsion, elle entrapercevait les contours d'un futur champion de la trempe de Fantöm, Mist ou Amaras, la crème d'Horizon 2.3 ! Une intuition qu'elle ne lui avouerait jamais !

Pour toutes ces raisons, elle allait tenir parole en dépit de circonstances exceptionnelles. Elle avait promis à Oméga Zell de superviser son entraînement et de l'observer lors du Grand Tournoi annuel d'Olydri pour lui conseiller une classe légendaire en adéquation avec son caractère impétueux. Un assassin ne lui convenait pas. Il traînait ce mauvais choix de catégorie de personnage comme un boulet depuis son niveau un et ça entravait sa progression. Ce jeune homme détestait rester dans l'ombre, alors qu'il était censé s'y tenir pour mieux surprendre ses ennemis. De plus, sa dextérité n'avait rien de précis lorsqu'il était question d'attaques au corps à corps furtives. Avant chaque combat, il ne pouvait s'empêcher d'apparaître, perché à la manière d'un superhéros, avant de balancer ses punchlines grotesques. Aucun assassin n'agissait ainsi ! Le jour où la guildes

Justice déciderait de l'aider à débloquent sa classe légendaire, il aurait une occasion en or de changer de type de combattant sans être contraint de recommencer à zéro. Ce choix serait déterminant dans l'accomplissement de son potentiel.

Évidemment, Saphir aurait pu remettre sa promesse à une autre fois. De ce fait, elle n'aurait pas manqué à sa parole et aurait pu achever la quête qu'elle venait d'amorcer, l'esprit tranquille. Néanmoins, elle refusait de voir l'entraînement d'Omega Zell prendre une seule seconde de retard. Elle s'était montrée particulièrement dure avec lui pour obtenir des résultats. Aujourd'hui, il commençait tout juste à emprunter la bonne voie. Il ne fallait en aucun cas lui permettre de se relâcher. Elle devait maintenir la pression ! Celui étant arrivé comme un poids mort pouvait, contre toute attente, devenir un atout considérable dans la reconquête du leadership !

Malheureusement, elle n'allait pas être en mesure de s'occuper de lui personnellement avant un certain temps. Cet état de fait la contrariait, mais elle n'avait pas le choix. Saphir avait longuement réfléchi avant de confier cette tâche à quelqu'un d'autre. Elle avait passé en revue chaque membre de la guilde Justice, mais chacun d'eux était affairé aux préparatifs minutieux d'une échéance à l'importance capitale ! Le duel des trois champions ! Bientôt, Amaras, leader de la Coalition, Spectre, légende vivante désormais sous la bannière de l'Ordre, et enfin, Fantöm, numéro un déchu, mais de nouveau au sommet de l'Empire, allaient s'affronter dans l'événement le plus médiatisé de l'histoire d'Horizon 2.3. Charles-Antoine Donteuil, le créateur du jeu, avait surfé sur cette échéance alléchante en établissant un plan marketing redoutable ! On en parlait dans les magazines spécialisés, sur les chaînes de télévision, celles des Dailytubeurs les plus suivis d'Internet, sur les blogs, les forums, les tchats, les réseaux sociaux, il y avait même des publicités projetées avant les films au cinéma ! Impossible de passer à côté ! Les deux rivaux au sommet de cette génération allaient combattre Spectre, le meilleur joueur de tous les temps venant de faire son grand retour après une décennie d'absence.

Trois factions ! Trois champions ! Une légende !

Le slogan était accrocheur ! Pour mettre toutes les chances de leur côté, Élena avait demandé à Linda, l'une de ses deux sœurs et première joueuse à avoir atteint le point culminant du classement individuel d'Horizon 1.0, de sortir de sa retraite. Malgré quelques réticences, cette dernière avait fini par accepter. Ainsi, Mist la teknögrade s'était reconnectée après dix longues années d'absence. Un temps d'adaptation avait été nécessaire avant de retrouver son niveau

d'antan, puis, une fois prête, elle avait entrepris d'entraîner Fantöm. À l'époque, elle avait affronté Spectre à plusieurs reprises, et à ce titre, son expertise s'avérait précieuse. Pendant ce temps, Heimdäl, le chef de la guilde Justice accompagné d'Ystos, leur soigneur le plus efficace, enquêtaient sur le passé du futur adversaire de leur champion, dont l'historique avait été mystérieusement effacé. Tout le monde était à pied d'œuvre ! Ils cherchaient des captures d'écran, des vidéos, des rapports oubliés sur des forums ou tout autre indice pouvant aider leur meilleur élément à déceler une faille chez l'invincible nécromancien aux compétences exceptionnelles. Finalement, ils avaient découvert que c'était Tenshiro, le célèbre pirate informatique un brin illuminé, qui avait supprimé toute trace de cette époque où il était lui-même joueur. En tant qu'ancien lieutenant de la garde rapprochée de Spectre, aux côtés d'Amaras et d'Ash le farmer chinois, leurs destins étaient liés. Il était hors de question pour lui de laisser d'éventuels enquêteurs remonter jusqu'à son identité dans le monde réel. En passant par Gaea l'invocatrice, une redoutable négociatrice manipulatrice dont la réputation n'était plus à faire, les partisans de l'Empire espéraient malgré tout lui soutirer quelque chose.

Au vu de la situation, Élena ne pouvait définitivement pas faire appel à l'un des membres de la guilde Justice pour la remplacer. D'ailleurs, elle n'avait parlé à personne de sa récente découverte l'ayant amenée à se soustraire de ses responsabilités. Elle refusait de les déconcentrer en ajoutant une énième intrigue à celles déjà en cours, aussi importante fût-elle ! Le duel des trois champions nécessitait toute l'attention de l'élite de son camp. En cas de succès de Fantöm, sa faction retrouverait son prestige, et si elle parvenait au terme de sa propre mission, ils redeviendraient numéro un à coup sûr ! Face à de tels enjeux, il était capital de faire preuve de stratégie. Pour cela, elle allait devoir solliciter une personne extérieure à Horizon 2.3 pour superviser l'entraînement d'Omega Zell, tout en étant capable d'assurer la gestion des effectifs pour lui laisser les mains libres. En d'autres termes, il lui fallait un clone d'elle-même.

Cette perle rare s'appelait Anna, sa troisième sœur, la cadette de la famille. Elle aussi était douée aux jeux vidéo. Elle n'excellait pas dans l'art du combat comme Linda, l'aînée, mais à chaque fois qu'elle se penchait sur un monde virtuel, elle assimilait ses rouages stratégiques en un temps record. En cinq ans, elle avait créé et pérennisé les plus prestigieuses guildes de quatre MMORPG à succès. Pour éviter de se chamailler, Anna s'était abstenue de se lancer corps et âme sur Horizon 2.3. Cette décision allait très bien à Élena, car leur profil de joueuse étant sensiblement le même, cela aurait fait doublon ou, pire, elles se seraient affrontées tôt ou tard. Cela aurait été contre-

productif ! Conscientes de leur propension à s'impliquer dans les environnements virtuels, elles auraient ramené leurs différends jusque dans le monde réel et les repas familiaux seraient devenus houleux. Aujourd'hui, il était question d'interim, avec possible remplacement à long terme. La situation ne risquait donc pas de dégénérer. Si Anna se révélait être meilleure qu'elle, ou au moins aussi compétente, Élena était désormais assez mature pour accepter de céder définitivement sa place de directrice des ressources humaines sans éprouver de regrets ni de rancœur. Si c'était ce qu'il y avait de mieux pour la guilde Justice, alors elle se consacrerait pleinement au terrain avec son avatar Saphir. Cette perspective ne la dérangeait pas. À force de traquer et de combattre les comportements individualistes, elle avait fini par faire de l'intérêt général un principe fondamental.

Élena arriva devant la chambre de sa petite sœur. Elles vivaient à l'étage du Pikou'Eyes, un cybercafé populaire leur appartenant à toutes les trois. À force de travail dur, leur enseigne était devenue une franchise à succès dans toute la France. Il était minuit passé, mais Anna ne dormait pas encore. On entendait de la musique. Une faible lumière s'échappait de dessous la porte, éclairant à peine la moquette mauve du couloir plongé dans la pénombre. Ne pas avoir à réveiller la cadette des Gonagal était un bon point. Elle serait mieux disposée à accéder à sa demande. La jeune femme toqua :

— Entrez ! dit une voix fluette.

— Désolée de te déranger, s'excusa Élena en apparaissant, vêtue de son pyjama violet.

— Pas de souci. Je suis en train de me refaire Final Fantasy VII avant la sortie du remake, répondit Anna, en nuisette rouge, assise dans son lit une manette dans les mains, le regard rivé sur son écran large.

Les deux sœurs se ressemblaient beaucoup. Toutes deux avaient les cheveux longs châtain foncé, de grands yeux en amande aux iris marron et les traits fins.

— J'ai quelque chose à te demander, se lança la nouvelle venue. Je préfère annoncer la couleur, puis je développerai après.

— Je t'écoute, dit Anna sans se déconcentrer.

Elle affrontait un boss particulièrement coriace.

— J'ai besoin que tu me rendes un service sur Horizon 2.4, signifia Élena.

— De quel genre ?

— Du genre chronophage.

— Chronophage comment ?

— Tu vois le temps que j'y passe ?

— Oui.

— Bah pareil...

— Ah ouais, quand même ! réagit la cadette, toujours absorbée par sa partie.

— En gros, j'aimerais que tu me remplaces.

— Tu prends des vacances ?

— Certainement pas !

— T'es atteinte d'une maladie grave ?

— Pas que je sache.

— T'es enceinte ?

— Bon, autant te donner la vraie raison, ça ira plus vite ! s'impatienta Élena. Toute ma guilde est concentrée sur les préparatifs du duel des trois champions, je ne peux donc pas faire appel à eux pour le moment. Je ne peux pas non plus attendre que ce soit fini pour faire ce que j'ai à faire, à savoir une quête majeure qui va probablement activer la mise à jour 2.4, la dernière avant Horizon 3.0. Je te laisse imaginer le nombre de points au classement que ça pourrait nous rapporter et je ne parle pas du butin. C'est l'un de nos espions qui l'a découverte par hasard. Compte tenu des circonstances, cette trouvaille nous confère une longueur d'avance inespérée sur la guilda Roxxor. En revanche, si on manque de réactivité, on va se faire doubler et ils vont creuser l'écart.

— Elle consiste en quoi, ta quête ?

— C'est confidentiel !

— Mauvaise réponse, lança Anna sans s'offusquer. Si je dois occuper ton poste, ce type de dossier ne doit avoir aucun secret pour moi. Tu as suffisamment confiance en moi pour ça ?

— Bien sûr ! Tu penses bien que j'ai réfléchi à la question, sinon je ne serais pas là, se défendit la grande sœur.

— Dans ce cas, je veux tout savoir.

— Je n'en ai parlé à personne jusque-là, tu seras la première à être mise au parfum, j'espère que tu es contente.

— Très...

— Bien ! Alors voilà... L'espion que je viens d'évoquer a pour pseudo Jibédix. Dans son domaine, c'est le meilleur, enfin bref ! À force de fouiller dans les tréfonds de l'intrigue, il a découvert une Pierre de souvenir. Comme son nom l'indique, c'est un artefact renfermant un fragment de mémoire.

— Je te rappelle que j'ai monté un avatar jusqu'au niveau cent à l'époque d'Horizon 1.0. Je n'ai pas souhaité rejoindre l'élite pour les raisons que tu connais, mais je maîtrise les bases de ce MMORPG, fit remarquer Anna.

Les points de vie de son adversaire sur Final Fantasy VII venaient de descendre en dessous de vingt pour cent.

— C'est vrai, j'avais complètement oublié ! réalisa Élena. Mais

alors ça veut dire que tu as gardé ta magicienne ?

— Yep ! J'ai gelé mon compte pour ne pas avoir à payer de mensualités pour rien, mais Rubis existe toujours.

— C'est une excellente nouvelle ! En plus, elle fait partie de l'Empire, c'est compatible. On va gagner un temps fou ! se réjouit la DRH de la guilde Justice.

— Minute, je n'ai pas encore dit oui. Continue ton rapport ma cocotte.

— Ça vient... Donc Jibédix a débarqué avec sa Pierre de souvenir et me l'a remise. Il ne l'a pas visionnée au préalable, car c'est un artefact unique. Sur la description, il était écrit que celui qui l'activerait deviendrait le porteur de la quête secrète qu'elle renferme. En temps ordinaire, je l'aurais confiée à Heimdäl, notre expert en background, puis on aurait constitué l'équipe la plus optimisée possible. Sauf que là, comme je te l'ai dit tout à l'heure, il n'y a personne de disponible. La seule solution qui m'est venue à l'esprit a été de me faire remplacer provisoirement par toi, pour tout ce qui concerne la direction des ressources humaines et la supervision de l'entraînement d'une recrue un peu bizarre, mais prometteuse, dont j'ai la responsabilité. Si tu acceptes, je me chargerai moi-même de cette quête en prenant un maximum d'avance pour qu'on ne puisse plus être rattrapés lorsque les autres seront prêts à m'aider. S'agissant du contenu, je doute que tu maîtrises suffisamment le background d'Olydri pour en comprendre les tenants et aboutissants.

— Essaie toujours.

— Elle concerne le projet Indépendance. L'Empire a mis au point un portail de téléportation permettant d'explorer les lunes de la planète Arturis. Leur objectif est de découvrir le monde d'origine de la rosaphir, le minerai venu des astres qui alimente la technologie et qui nous confère une indépendance vis-à-vis de la magie, d'où le nom de la mission... expliqua Élena, en s'efforçant de ne pas entrer dans les détails.

— Yes ! s'exclama la plus jeune des trois sœurs.

— Quoi ? Qu'est-ce que j'ai dit ?

— Non, c'est rien, j'ai battu Émeraude sur Final Fantasy VII.

— Ah... Mais est-ce que tu m'as écoutée au moins ?

— Oui et oui.

— Comment ça, oui et oui ? je ne te suis pas, s'agaça la directrice des ressources humaines de la guilde Justice.

— Oui, je t'ai écoutée et oui, je suis partante pour te rendre ce service, précisa Anna en posant sa manette de Playstation sur son lit et en se tournant enfin vers son aînée.

— Vraiment ? Merci ! s'illumina Élena, soulagée.

— Y'a pas de quoi. Comme on a exactement le même profil, j'ai

accepté de ne pas m'impliquer sérieusement dans le plus gros MMORPG de tous les temps pour qu'on n'en vienne pas à nous chamoier, mais j'ai toujours été un peu frustrée par cet engagement. Avec le temps, Horizon 2.3 a écrasé la concurrence. Les autres jeux se dépeuplent et sont moins avant-gardistes, alors ça commençait à me titiller. Et puis, à l'époque de cette décision, on était des ados. De l'eau a coulé sous les ponts depuis. On est plus matures, enfin, je crois... Donc le fait que tu me dormes une chance de faire mes preuves ne me pose aucun souci, se confia la cadette.

— Je suis persuadée que tu seras parfaite dans ce rôle. D'ailleurs, j'y ai pas mal réfléchi et si tu remplis tous les critères d'exigence, je te laisserai mon poste de façon permanente.

— Tu es sûre ?

— Oui. Quand tout sera fini, on se répartira certaines tâches administratives selon la charge de travail du moment, mais ma nouvelle fonction principale sera de me concentrer sur mon avatar pour devenir plus performante. Si je m'améliore, on terminera les quêtes et les donjons plus rapidement, et on grappillera des points au classement. Ma double casquette commence à se muer en entrave, alors je compte sur toi pour me suppléer à moyen terme.

— Vendu !

Les deux sœurs, complices, rirent de bon cœur.

— Je n'ai jamais joué à haut niveau, mais toutes les semaines, je regarde les cinématiques et je lis le contenu des mises à jour sur Internet, expliqua Anna. Je ne serai pas dépaymée. D'ailleurs, j'ai globalement compris les enjeux de la quête secrète dont tu viens de parler. Arrête-moi si je me trompe, mais il me semble que vous arrivez dans la dernière ligne droite avant l'extension 3.0. Vous devez faire face à plusieurs événements scénaristiques majeurs et selon comment vous vous en sortez, ça va conditionner la difficulté du prochain chapitre.

— Exact, acquiesça Élena. Dans ces cas-là, Horizon 2.3 prévoit toujours cinq issues possibles. Ça dépend des fois, mais en général, il y en a deux qui correspondent à une réussite. Selon comment on s'y prend, les répercussions sur la géopolitique diffèrent, mais le danger est systématiquement écarté. La troisième fait office de *statu quo* avec des pénalités, et les dernières concordent avec un échec plus ou moins grave. Le pire scénario est celui où l'ennemi triomphe et provoque de nouvelles catastrophes en cascades. Quand ça se produit, on déguste. Les ressources se font rares, on passe notre temps à mourir, on dégringole au classement, on voit certains acquis nous échapper, parfois, on doit s'allier avec les factions adverses pour redresser la barre et ça peut durer plusieurs semaines !

— Génial ! se réjouit la jeune femme, fascinée. J'adore les rouages

de ce MMORPG !

— Ne t'emballe pas trop, parce que tes débuts en tant que DRH de la guilde Justice ne vont pas être de tout repos, temporisa son aînée. Depuis la grande bataille de Centralis, où notre camp a vraiment eu chaud, l'Empire a perdu le contrôle de Tabris, un cobaye incroyablement puissant censé devenir notre arme ultime pour nous affranchir des Sources fondatrices et de leur magie. Ce monstre cherche à provoquer une apocalypse, et force est de constater qu'on y va tout droit ! À chaque fois, tout ce qu'on arrive à faire, c'est la repousser de justesse, mais pas moyen de l'enrayer une bonne fois pour toutes. Dans un premier temps, ce PNJ a assassiné le général Helkazard, un leader plutôt modéré à la tête de la Coalition. Maintenant, c'est le mage Lorth Kordigän qui commande. On a affaire à un fanatique qui ne reculera devant rien pour éradiquer la technologie de la surface d'Olydri. Ensuite, il a libéré Saralzar, un Sansâme devenu la Source du chaos, en brisant une boucle temporelle dans laquelle il était pris au piège depuis des lustres, au sommet de la Tour Galamadriabuyak. Il se nourrit de flux antagonistes et les transforme en singularités qui nuisent à l'équilibre de notre lune, et ce n'est pas terminé ! Il a ramené à la surface une partie de l'essence de Dörtos, la Source du néant, dont le mana recommence à surgir des profondeurs de la terre sous forme de puisards. Heureusement, son âme et son corps sont toujours scellés, mais il n'empêche que le Mal Sombre est de retour.

— Le Mal Sombre, c'est cette espèce de brume qui contamine tout le monde ? demanda Anna.

— Oui, les PNJ, créatures ou joueurs qui entrent en contact avec ces résidus de néant deviennent hostiles envers toute forme de vie ou de mort. En gros, on se transforme en soldat zombie au service de Dörtos jusqu'à ce qu'on reçoive l'antidote ou que notre avatar soit vaincu, élaya Élena.

— D'accord. La résurrection au cimetière remet les compteurs à zéro. C'est bon à savoir.

— Voilà, mais attends, mon résumé n'est pas terminé. Les Sansâmes, ce peuple banni pour avoir violé le Pacte du Cycle Éternel visant à préserver l'équilibre entre les flux originels de la vie et de la mort, se sont rassemblés sous le commandement de Saralzar pour constituer une armée. Aujourd'hui, ils ont érigé une quatrième faction non jouable.

— La faction du Chaos, compléta la plus jeune des sœurs, attentive.

— Exact. Pour le moment on arrive à les contenir, mais les Sansâmes vivent en paria dans l'ombre depuis si longtemps, qu'ils sont passés maîtres dans l'art de la dissimulation. On ne parvient pas

encore à estimer leur nombre. Et pour finir, Tabris a ouvert les portes vers les autres mondes à l'aide d'un complice qui aurait activé un sort interdit. Plusieurs créatures, et même des peuples jusque-là inconnus, ont traversé ces maelstroms. Certains ont foulé notre sol avec un esprit de conquêtes, d'autres par curiosité, ou tout simplement parce que notre environnement est plus clément que le leur. On a fait ce qu'il faut pour refermer ces vortex en restaurant la puissance des Sources de la vie et de la mort.

— Ah oui, elles étaient affaiblies depuis qu'elles avaient contenu l'explosion de la Pierre des Âges, se rappela la cadette. J'avais lu dans Avatar Magazine qu'elles n'avaient jamais totalement récupéré, c'est ce qui explique le fait qu'Olydri soit aussi instable.

— Oui, c'est l'une des raisons.

— Et les êtres vivants originaires des différentes lunes, ils ont été renvoyés ?

— Non, ils sont toujours là. Notre écosystème et notre géopolitique ont considérablement changé avec ce chapitre d'Horizon 2.3. Ça a donné lieu à des centaines de quêtes inédites qui dispersent les joueurs au lieu de les laisser se concentrer sur les événements scénaristiques majeurs. L'autre gros souci, c'est que les portes ouvertes ont également permis à des résidus de mana émanant de Sources inconnues régissant les astres voisins, de se diffuser dans notre atmosphère.

— D'accord, je comprends le problème. Ça a renforcé le pouvoir de Saralzar qui se nourrit de tous les flux lui passant sous le nez, avant de les transformer en chaos, en déduisit Anna.

— Tu as saisi. Et plus le chaos est puissant, plus son armée devient redoutable. Ce qui nous ramène à la Pierre de souvenir obtenue par Jibédix. Elle propose une cinématique dans laquelle on voit un espion de la Coalition se faire assassiner après avoir découvert l'existence du projet Indépendance. Cela prouve que le secret n'est plus aussi bien gardé. Ce n'est qu'une question de temps avant que les autres factions n'apprennent que l'Empire explore les astres voisins dans l'espoir de trouver l'origine de la rosaphir, regretta Élena, soucieuse.

— Avec des réserves quasi infinies de ce minerai, la technologie ne serait plus menacée. Elle pourrait se développer et même prendre le dessus sur la magie. Tu m'étonnes que cette quête secrète vaille le coup !

— C'est pour ça que je dois me dépêcher. Arturis compte pas moins de mille-cent-huit lunes, dont quatre-vingt-dix-neuf sont habitées. Chaque seconde est cruciale.

— Quand est-ce qu'on commence ? demanda Anna en affichant un sourire complice.

— Dès que possible.

— J'en ai fini pour ce soir avec mon boss de Final Fantasy VII, je suis à ta disposition.

— Dans ce cas, descendons dans le cybercafé et connectons-nous, conclut Élena, reconnaissante et emballée à l'idée de faire équipe avec sa petite sœur.

Pris au piège

Gaea n'en pouvait plus de courir, elle ne savait plus quelle direction prendre, il en arrivait de partout ! Rarement dans sa vie de joueuse, elle s'était à ce point employée pour semer un danger. Là où beaucoup auraient déjà abandonné, préférant ressusciter au cimetière pour repartir sur de bonnes bases loin de cet enfer, l'invocatrice refusait de jeter l'éponge, même si la situation paraissait désespérée.

Vingt minutes plus tôt, elle se rendait tranquillement à l'Hôtel des ventes du village d'Irmika pour acheter des matières premières, lorsque soudain, sans crier gare, une horde de Sansâmes avait surgi de toute part, tuant et saccageant ce qui leur tombait sous la main. En entendant le grabuge à l'extérieur du bâtiment, l'instinct de survie de la jeune femme s'était aussitôt mis en alerte. Elle avait réagi avant tout le monde en trotinant l'air de rien jusqu'à la porte de derrière, avant de s'enfuir à grandes enjambées en apercevant la silhouette cadavérique d'un serviteur du chaos à l'angle de la ruelle, sans doute pour les prendre à revers. Elle avait dévalé plusieurs artères particulièrement étroites de ce dédale de vieilles bâtisses branlantes faites de pierre et de bois, priant à chaque croisement pour ne pas se retrouver nez à nez avec l'ennemi.

— Grrrrr ! Maudite mise à jour 2.3 ! On ne peut même plus faire ses courses tranquillement ! maugréa Gaea en percevant le cliquetis des épées, dagues et couteaux s'entrechoquant non loin de sa position.

Elle redoutait le pire et avait raison. À l'issue de son détour, l'invocatrice aboutit enfin sur la place principale et découvrit avec horreur un véritable champ de bataille ! Quelques PNJ et joueurs intrépides, ou suicidaires, question de point de vue, tentaient de défendre cette zone sous l'égide de la Coalition. En dépit de cette mêlée désordonnée et de l'obscurité de la nuit, il était facile de distinguer les assaillants de ses alliés. Les Sansâmes étaient légèrement courbés. Ils ne se déplaçaient pas comme des humains, mais plutôt à la manière de spectres. Leur peau était livide, et leur morphologie décharnée. Leurs yeux laiteux étaient dépourvus de pupille et leur crâne était soit chauve, soit parsemé de cheveux blancs et filasse. Ils portaient généralement des haillons noirs.

Si cette esplanade n'offrait aucune issue, elle s'y prendrait différemment pour quitter cet endroit devenu hautement sensible.

Sans attendre, elle fit volte-face et poursuivit sa course folle dans les ruelles, optant pour un autre trajet. Elle espérait aboutir sur un coin dégagé et plus tranquille. Cette fois, elle allait se fier à son ouïe. Pour favoriser l'immersion, ce MMORPG prenait en compte les distances dans son rendu sonore. Dans la situation actuelle, cette fonction allait devenir un atout ! Hélas, elle n'avait pas anticipé que certains de ces envahisseurs s'étant introduits dans les maisons alentour, l'apercevraient à travers une fenêtre. L'une d'entre elles vola subitement en éclats sur son passage, lui coupa la route, l'obligeant à s'arrêter net, et un guerrier plutôt massif surgit en poussant un hurlement d'outre-tombe, ne parvenant pas cependant à masquer le cri d'effroi de Gaea.

Dans le monde réel, Gabrielle Jolivet, particulièrement tendue par cet événement imprévu, fatiguée en cette heure avancée de la nuit, avait bondi de surprise sur sa chaise de bureau, manquant de tomber à la renverse. Il était fort probable que tous les habitants de l'immeuble dans lequel elle vivait l'eurent entendue. Haletante, le cœur martelant sa poitrine, elle pesta avant de reprendre contenance et de se concentrer sur la survie de son avatar.

Malgré sa proximité avec le PNJ hostile, l'invocatrice voulait à tout prix éviter la confrontation. Un sortilège de sa part et d'autres seraient immanquablement attirés par les points de menace générés par son offensive. Elle se retourna et, pour la énième fois, prit ses jambes à son cou sans demander son reste. Elle avait du mal à visualiser sa position sur la carte, ça allait beaucoup trop vite ! La joueuse hésita à emprunter les escaliers croisés sur son chemin, puis se ravisa. Si elle montait, elle s'exposerait et perdrait en furtivité. Si elle descendait, elle finirait tôt ou tard piégée dans les sous-sols.

— J'espère que c'est de ce côté. Pourvu que je ne me plante pas ! paniqua la partisane de la Coalition, redoutant plus que tout la perspective de se retrouver face à une voie sans issue.

Mais ce qui devait arriver arriva. Un mur se dressa sur son chemin trois virages plus loin.

— Flûte ! J'aurais dû tourner à droite ! C'est pas vrai, je le savais en plus, pourquoi j'ai filé tout droit ? se lamenta-t-elle.

Dans son dos, elle entendit les grognements et le souffle rauque de son poursuivant, se faisant de plus en plus intense. Il approchait ! Au comble du désespoir, Gaea n'avait pas d'autre choix que celui de faire face au danger. Le Sansâme se trouvait désormais dans la même ruelle qu'elle. L'invocatrice capta autant de flux magiques que possible pour charger sa barre de mana à la hâte, puis, au dernier moment, se ravisa. Elle venait d'apercevoir une échelle sur sa gauche. Fidèle à sa

stratégie, elle préféra grimper pour se mettre hors de portée de la créature, plutôt que d'en attirer d'autres dans un endroit aussi exigü. Tant pis pour le risque d'être repérée en s'exposant au sommet des maisons alentour. De deux maux, celui-ci apparaissait comme étant le moindre. La joueuse monta. Ses doigts se crispèrent sur son clavier lorsque la main veineuse frôla son mollet, déchirant un morceau de sa jolie robe bleu au passage. Elle arriva au sommet de l'habitation. Les toits étaient composés de tuiles en ardoise. Gaea eut à peine le temps de balayer les environs du regard. La faction du Chaos était partout, elle devait être l'une des dernières survivantes de cet assaut surprise ne leur ayant laissé aucune chance.

Des éclats de voix l'interpellèrent. Comme elle s'y attendait, il s'agissait de Sansâmes sonnante l'alerte en contrebas. L'instant d'après, des mages propulsèrent des salves d'énergie dans sa direction. Il lui fallait une issue, et vite ! Dans un premier temps, elle fit ce qu'elle savait faire de mieux. Elle prit la fuite. La jeune femme bondit de bâtiment en bâtiment, esquivant avec une certaine adresse les concentrés de particules rouges fusant autour d'elles. Soudain, un son régulier d'air déplacé s'amplifia. Elle leva la tête et fulmina :

— Des montures volantes ! Il ne manquait plus que ça !

D'étranges chauves-souris aux yeux brillants et à l'envergure impressionnante, chevauchées par des Sansâmes armés d'arbalètes, l'avaient prise en chasse. Face à la profusion d'informations à prendre en compte, ce bref moment d'inattention eut des conséquences dramatiques. Un pouvoir magique la percuta de plein fouet, la propulsant dans les airs et amputant sa barre de vie de quarante-trois pour cent de sa jauge. En retombant, Gaea traversa les tuiles dans un fracas épouvantable. Elle n'en était pas certaine, mais elle pensait avoir aussi démolie le sol du premier étage sur son passage pour finalement terminer sa chute au rez-de-chaussée. Sa santé venait de descendre en dessous de la moitié. Au milieu des débris, elle scruta son nouvel environnement à travers la poussière en suspension, et se rendit compte qu'elle se trouvait au beau milieu d'une taverne. C'eût été une bonne nouvelle, si elle n'avait pas été truffée de Sansâmes, tous tournés dans sa direction. Heureusement, l'invocatrice, experte dans l'art de l'extraction, avait déjà repéré une fenêtre. Elle utilisa une compétence permettant à son avatar de passer instantanément d'une position immobile à un sprint à pleine vitesse. Elle avait attendu le moment idéal pour cliquer dessus. Cette précaution venait probablement de lui sauver la vie ! Gaea fondit tête la première sur la vitre et la brisa, fracassant un peu plus le décor de ce pauvre établissement. Cette cascade, digne d'un film d'action hollywoodien, lui valut quelques points de santé supplémentaires. Sa jauge vira à l'orange. Ce n'était pas bon signe !

Elle aboutit dans une ruelle, détourna le regard à gauche, puis à droite, constata la présence d'un groupe de huit soldats à la solde de Saralzar, et opta fort logiquement pour la direction opposée. Par chance, après quatre croisements, elle finit par apercevoir une issue sur sa droite. Hélas, emportée par son élan, elle l'avait dépassée. Elle freina des quatre fers, jeta un furtif regard par-dessus son épaule pour estimer la distance la séparant de ses poursuivants, jugea la manœuvre encore possible, et revint sur ses pas pour bifurquer *in extremis* avant de se trouver à leur portée. Une épée rouillée siffla dans l'air au-dessus de sa tête et passa à travers son curseur rouge, symbole de son appartenance à la Coalition. Elle piqua un sprint vers l'orée de la forêt ! Elle était parvenue à s'extirper du village d'Irmika.

Après avoir zigzagué un moment entre les arbres sans le moindre calcul, Gaea se reposa un bref instant pour récupérer quelques points d'endurance, mais une flèche fusa sous son nez avant de se planter dans un tronc. Un archer embusqué l'avait prise pour cible ! Sans chercher à le localiser, elle s'engouffra plus profondément dans la nature, visant un coin particulièrement touffu pour s'y dissimuler en catastrophe. Selon son interface, d'ici trente secondes, sa cadence allait baisser progressivement jusqu'à égaler celle d'un viskœil, un monstre gastéropode d'Olydri proche de l'escargot n'étant, par conséquent, pas très vif.

— Vite ! Vite ! Viiiiiiiiite ! se motiva-t-elle avant de plonger dans un buisson au moment où sa jauge atteignit zéro.

Allongée à plat ventre sous l'entrelacement de branches, elle ne fit plus un bruit, scrutant le moindre mouvement suspect avec appréhension.

Les premiers instants se déroulèrent dans un calme plutôt rassurant, mais l'espoir de voir tout danger écarté fut de courte durée. Un son d'herbe pliée et de feuilles écrasées s'éleva, s'intensifia, et Gaea aperçut une silhouette approcher. Elle avait beau zoomer et bouger la caméra virtuelle dans tous les sens, le fourré sous lequel elle s'était réfugiée était trop épais. Elle ne parvenait pas à distinguer l'identité de cet individu. Il ne se déplaçait pas comme un Sansâme et pourtant, il avançait dans sa direction d'un pas décidé. La joueuse n'avait plus le choix. Cette fois, sa meilleure défense serait l'attaque ! Elle ne pouvait se permettre de s'exposer avec une barre de santé toujours sous les cinquante pour cent. L'invocatrice opta pour un sort de zone. Elle cliqua sur l'icône correspondante, son avatar se mit à malaxer du mana, et au moment où elle vit les mains de l'inconnu écarter les branches, elle fit exploser une nuée de particules dorées dans tous les sens avant de bondir de sa cachette. Elle n'avait pas suffisamment récupéré de points d'endurance pour espérer courir bien

longtemps, mais son poursuivant l'ignorait. Si elle parvenait à quitter son champ visuel et à se planquer à nouveau, ce dernier ne saurait plus quelle direction prendre. Elle pouvait encore s'en tirer !

— Aiiiiiiiiiiiiieuh ! fit l'assaillant en encaissant l'onde de choc de plein fouet.

Gaea s'arrêta net. Elle connaissait cette voix. Elle se retourna et vit un adolescent de petite taille, portant une tunique bleue, une cape grise, un pantalon noir, des bottes et une armure légère en cuir, tournoyer dans les airs avant de retomber lourdement sur le dos.

— Sparadrap ? s'écria la jeune femme.

— Pourquoi tu m'as tapé ? s'indigna le prêtre au curseur jaune, bougon, en se relevant péniblement.

— Mais qu'est-ce que tu fabriques ici ? On est en plein territoire de la Coalition !

— Il fallait que je te dise un truc méga important of the dead, mais tu répondais ni à ton téléphone, ni à tes mails, ni à tes messages privés. Comme on n'est plus dans le même camp, je peux plus passer par le canal de discussion comme avant, exposa le joueur à la voix fluette en pointant maladroitement son bâton magique surmonté d'un orbe luminescent dans sa propre direction pour se régénérer.

— Alors premièrement, je t'ai déjà expliqué que tu n'es pas obligé de t'auto-viser pour restaurer ta barre de vie. Regarde-toi, tu as l'air ridicule.

— T'es sûre ? Parce que la dernière fois que j'ai pas fait comme ça, j'ai soigné un méchant et il s'est jeté sur moi.

— C'est parce que tu n'as pas cliqué sur ton avatar avant d'activer la compétence *mercurocroum*. Il faut toujours verrouiller sa cible au préalable, soupira Gaea en levant les yeux au ciel.

— Ah... ponctua le noob en s'exécutant.

On avait beau lui répéter inlassablement certaines consignes, il donnait constamment l'impression de les découvrir.

— Deuxièmement, si je n'ai pas répondu à tes sollicitations, ce doit être parce qu'il est... voyons voir... trois heures et demie du matin ! appuya-t-elle avec reproche.

— Bah et alors, ça fait quoi ? Si tu joues, c'est que t'es réveillée, se défendit Sparadrap, ne voyant où était le problème.

— Chez moi, la nuit, les notifications sont désactivées et les appareils restent sur silencieux. De toute façon, quand tu as un truc « méga important of the dead » à nous dire, ça concerne généralement un familier, une quête annexe ou je ne sais quel autre sujet insignifiant, rétorqua l'invocatrice sans chercher à dissimuler sa lassitude.

— N'importe quoi ! répliqua son vis-à-vis, contrarié.

— Et puis troisièmement, comment tu m'as retrouvée ? enchaîna

la jeune femme.

— Ça, c'est facile ! J'ai créé un personnage niveau un dans la Coalition et j'ai intégré la guilde des Adorateurs de Gaea grâce à ton ami Meumeuh. Maintenant, si j'ai besoin de savoir où tu es, je change d'avatar, je te localise dans mon interface, puis je retourne sur mon prêtre et je fais le trajet jusqu'à toi. Si quand j'arrive t'es plus là, je recommence pour voir où t'es partie entre-temps, et ainsi de suite jusqu'à ce que je tombe enfin sur toi. Tout à l'heure, je t'ai aperçue en train de courir dans la forêt. Je t'ai suivie et me voilà !

— Euh... hésita la joueuse.

Cette méthode, pour le moins alambiquée, était-elle astucieuse ou débile ? Elle ne savait plus quoi penser. Elle finit par demander :

— Tu veux dire que tu as pris le bateau depuis le continent de Keos pour rejoindre celui d'Örn, qui, soit dit en passant, est peuplé à soixante-quinze pour cent de partisans de la Coalition, puis tu as marché jusqu'à Irmika ? Tout ça pour venir me parler cette nuit au lieu d'attendre bien sagement demain que je me connecte dans la guilde Noob avec mon archère ? récapitula Gaea.

— Oui, répondit fièrement Sparadrap en affichant un grand sourire.

— C'est totalement idiot...

— Maieuuuuuh ! couina l'intéressé, vexé.

— Ne le prends pas mal, mais c'est beaucoup d'énergie et de temps perdus pour pas grand-chose.

— C'est pas pour pas grand-chose, d'abord !

— Et puis, si tu as un avatar de niveau un dans cette faction qui fait partie de ma guilde, pourquoi ne pas l'avoir directement utilisé pour communiquer via le canal de discussion de la Coalition ?

— Je... hésita son vis-à-vis, réalisant soudainement que cette alternative aurait été beaucoup plus simple.

— Bon... Puisque tu es là, je t'écoute, céda la joueuse.

— C'est à propos de la guilde Justice.

— Quoi ?

Les sujets concernant l'une des meilleures guildes d'Horizon 2.3 n'étaient jamais anodins. Gaea redoubla d'attention.

— Ils ont de gros problèmes et ça pourrait avoir des répercussions sur Olydri ! ajouta le soigneur. Ça fait trois jours que j'entends mon frère parler avec ses copains dans le salon pendant qu'il joue, et je crois que c'est de pire en pire ! Ils dorment presque plus !

— Houlà... Attends Sparadrap, on va reprendre depuis le début, temporisa la partisane de la Coalition. Aux dernières nouvelles, la guilde Justice cherchait un moyen d'exhumer l'historique de Spectre, celui de son tout premier avatar à l'époque où il était le chef de la guilde Roxxor. Ils voulaient l'analyser dans l'espoir d'en déduire

d'éventuels points faibles pour aider Fantôm à remporter le duel des trois champions. Face aux enjeux et au peu de temps qui leur restait, Heimdäl est venu me trouver pour solliciter mes...

Elle marqua une pause et adopta une attitude théâtrale faussement modeste, avant de poursuivre :

— Fabuleux talents de...

— Manipulatrice ? compléta le prêtre.

— Négociatrice ! rectifia l'intéressée, contrariée de voir son petit effet gâché et sa réputation entachée. J'ai donc pris mon courage à deux mains et j'ai passé un accord avec Tenshirook, le pirate informatique, puis Ash, le farmer chinois. Après *Fabien Fournier* maintes péripéties, beaucoup trop alambiquées pour que tu en apprécies la substance, j'ai offert à la guilde Justice ce qu'elle demandait sur un plateau d'argent, enfin... l'argent a plutôt pris la direction de ma poche. Il va de soi que j'ai exigé une somme rondelette. Le talent, ça se paye. Bref ! Tout ça pour dire que c'était il y a moins d'une semaine. Qu'est-ce qui a changé en si peu de temps ?

— D'après ce que j'ai compris, Saphir a découvert une quête secrète pendant que vous faisiez tout ce que tu viens de me raconter, signifia le soigneur. Elle l'a commencée toute seule, sans en parler aux autres, pour qu'ils restent concentrés sur le duel des trois champions qui va bientôt avoir lieu. Le problème, c'est que ça a fini par se savoir. Un messenger de la Coalition est allé tout rapporter à Roxana, qui l'a dit à son tour à ses copains de la guilde Roxxor, puis ils ont monté une équipe pour traquer la pauvre Saphir. Après, c'est Heimdäl qui a été tenu au courant. Il a réquisitionné mon frère et le Général Castorga pour aller l'aider et ça a dérapé.

— Jusque-là, je te suis en ce qui concerne l'enchaînement des événements, indiqua l'invocatrice. En revanche, je n'arrive toujours pas à saisir les enjeux de la quête secrète dont tu parles.

— Bah... Moi non plus en fait, avoua son interlocuteur.

— Je me disais aussi...

— C'est super compliqué ! se défendit-il. Tout ce que je peux dire en étant sûr de pas me tromper, c'est qu'ils ne sont plus ici.

— Comment ça, plus ici ? répéta Gaea, dubitative.

— Plus sur Olydri, précisa le prêtre.

— Tu veux dire... comme la fois où on est allés sur la planète Arturis ?

— Oui, sauf que ce coup-ci, ils explorent des lunes.

— Pour quoi faire ?

— Pour en découvrir une avec plein de rosaphir, expliqua Sparadrap.

— Flûte ! Ils essayent d'en finir avec leur pénurie d'énergie pour alimenter la technologie. S'ils réussissent, l'Empire pourrait bien

reprendre le dessus sur les autres factions, s'inquiéta la joueuse.

— Pourquoi tu dis ça en prenant un air déçu ? Ce serait une bonne chose, non ?

— Je te rappelle que j'ai un curseur rouge au-dessus de la tête.

— Et alors ?

— Alors, mes intérêts sont étroitement liés à ceux de la Coalition, triple buse ! s'exaspéra Gaea.

— Oui, mais tu as aussi une archère dans l'Empire, insista Sparadrap.

— C'est un personnage secondaire, rétorqua la joueuse.

— Admettons, mais ton avatar principal, celui avec lequel tu joues en ce moment, a commencé du côté de l'Empire, argumenta le jeune homme haut comme trois pommes, pensant avoir mouché son interlocutrice.

— Exact, puis si tu fouilles dans ta mémoire, tu te souviendras que je vous ai trahis pour changer de camp.

— D'accord, mais tu...

— Bon, Sparadrap, on ne va pas y passer la nuit ! s'impatienta son ancienne sœur d'armes. Où veux-tu en venir ?

— Tiens, se contenta de répondre ce dernier en sortant précipitamment une sphère luminescente de son inventaire.

— Qu'est-ce que c'est ?

— Prends-la et tu verras bien, éluda le soigneur.

Gaea le fixa en affichant un air méfiant. Elle hésita un bref instant, puis sa nature revint au galop. Elle aimait trop ce qui brillait pour résister davantage. La joueuse saisit l'objet, il y eut aussitôt un flash et elle fut téléportée.

Quand elle rouvrit les yeux, elle lévissait à plusieurs mètres du sol et n'avait plus aucun contrôle sur son avatar. L'invocatrice comprit rapidement qu'il s'agissait d'une cinématique. Elle ne connaissait pas cet endroit. Il s'agissait d'une région fortement accidentée, uniquement composée de cristaux translucides aux reflets prismatiques. Ce paysage insolite s'étendait à perte de vue. La voûte céleste, parcourue par plusieurs arcs-en-ciel provoqués par la réfraction, était saturée d'aurores boréales. Soudain, un son effroyable retentit et la paroi d'un rocher explosa. Les éclats, de tailles diverses, tournoyèrent et scintillèrent sous l'effet du soleil bleu d'Arturis, avant de retomber et de s'éparpiller sur le sol. Il y eut deux autres détonations, puis une créature humanoïde traversa la brèche dessinée par la première déflagration. L'entité était haute d'environ cinq mètres et son corps semblait entièrement constitué de minéraux aux différentes teintes de rouge. Elle se réceptionna, non sans difficultés. Il s'agissait d'une scène de combat. Gaea poussa une exclamation en

apercevant Heimdäl, Saphir, Ystos et le Général Castorga surgir de derrière les décombres. Le guerrier chargea sans se poser de question et fracassa son épée à plusieurs reprises contre la jambe du monstre écarlate, toujours vaillant. Le druide planta son bâton en bois surmonté d'un crâne animal à ses pieds, et une nuée de particules vertes s'échappèrent du point d'impact. Ses alliés furent aussitôt soignés. Heimdäl, dont l'aura venait d'être amplifiée par l'une des compétences de la paladine, décrivit des mouvements incantatoires avec ses mains. Un symbole magique se matérialisa devant lui. Il ferma son poing droit, fléchit les jambes pour prendre solidement appui, et frappa de toutes ses forces droit devant lui. L'emblème mystique brilla intensément, puis propulsa une salve d'énergie irradiante et continue, qui percuta de plein fouet le torse du colosse minéral, creusant un trou de plus en plus large dans sa poitrine. L'ennemi poussa un hurlement désagréable, pareil à des centaines de craies crissant de concert sur un tableau noir, puis tomba sur les genoux avant de se désagréger. Les milliers de pierres le composant, semblables à des rubis, se désunissaient inexorablement. Le Général Castorga recula pour ne pas être enseveli.

— C'était moins une ! dit-il en souriant à pleines dents, fier de cette victoire durement acquise.

— Oui, c'était un beau combat, mais force est de constater que la rosaphir ne provient pas de cet astre non plus, regretta Ystos.

— Dommage, soupira le chef de la guilde Justice. Cet environnement semblait prometteur.

— La bonne nouvelle c'est que ce coup-ci, on n'avait pas la guilde Roxxor dans les jambes, fit remarquer le guerrier.

— La mauvaise, c'est qu'ils ont probablement été téléportés sur une autre lune, et rien ne dit que ce ne soit pas celle qu'on cherche, intervint Saphir, préoccupée.

— Ah ah ah ! ricana un timbre rocailleux.

Les joueurs se tournèrent comme un seul homme et se mirent en position de combat. La voix provenait de la tête du géant de pierre jonchant le sol. Ses yeux scintillaient faiblement.

— La rosaphir est le cadet de vos soucis, passeurs de mondes.

— Qu'est-ce que tu entends par là ? demanda le mage au masque doré, méfiant.

— Sachez que vous n'êtes pas les premiers Olydriens à fouler ma terre, signifia le PNJ, énigmatique.

Les aventuriers échangèrent un regard interrogateur.

— Quelqu'un vous a précédé. À son arrivée, il a fait appel à ses immenses pouvoirs pour entrer en résonance avec mon peuple, ajouta le colosse de pierre. Il prétendait être jadis un mortel, aujourd'hui devenu une Source capable de transformer les flux en chaos.

À cet instant, un éclair frappa le sommet d'un imposant cristal et une silhouette apparut.

— Saralzar ! s'exclama Heimdäl en reconnaissant l'individu revêtu d'une armure rouge brillant de mille feux, à la peau noire, aux nombreux tatouages irradiants en formes de runes et aux longs cheveux blancs.

Il les toisait de son regard écarlate flamboyant.

— Comment es-tu arrivé jusqu'ici ? demanda Ystos, désireux de lancer la cinématique.

— Par les portes ouvertes vers les autres mondes, répondit le world boss. J'ai entrepris d'arpenter les quatre-vingt-dix-neuf lunes colonisées d'Arturis pour accroître ma puissance.

— Je comprends mieux pourquoi on n'entendait plus parler de lui, après que Tabris l'ait libéré de la boucle temporelle au sommet de la Tour Galamadriabuyak, intervint Saphir en s'adressant à ses compagnons d'armes.

— Saralzar avait prédit votre venue, reprit la créature minérale.

— Voyez-vous ça... Et il avait aussi prévu qu'on régénérerait Lys et Ark'hen pour qu'ils détruisent les portes donnant sur les autres mondes ? rétorqua Castorga. En accomplissant cette quête, on t'a exilé loin de chez toi, lança-t-il sur un ton triomphal.

— Je savais que cela se produirait tôt ou tard, mais qu'importe, mon piège s'était d'ores et déjà refermé sur vous, déclara le Sansâme avec calme.

— Sois plus clair ! grommela le guerrier en fronçant ses sourcils broussailleux.

Le Général affichait un air contrarié. La Source esquissa un sourire et dit de sa voix caverneuse, dont l'écho rebondissait sur les parois des cristaux alentour.

— Si vous êtes arrivés jusqu'ici, c'est uniquement parce que nous vous en avons donné les moyens.

— Tu as beau être puissant, comment aurais-tu pu permettre à la technologie de créer le portail du projet Indépendance ? s'étonna la paladine.

— Le code génétique de Tabris, murmura Heimdäl en se remémorant les propos de Keynn et de Nox Lucans durant la cinématique.

— Exact, confirma la Source du chaos. Votre cobaye au masque de métal est conscient que durant sa conception, les néogiciens ont programmé des objectifs à atteindre dans ses gènes. Il n'est un secret pour personne que l'une des obsessions de l'Empire a toujours été de localiser, puis de coloniser l'astre originaire de la rosaphir. En implémentant dans son ADN une mission le poussant à trouver et à dérober une forme de magie permettant de voyager de lune en lune,

vous avez eu l'illusion de maîtriser la situation. Vous ne vous êtes jamais rendu compte que Tabris retournait ces ordres contre vous.

— Tu sous-entends qu'on perd notre temps ? Que nous n'avons aucune chance de localiser de la rosaphir de cette manière ? intervint Ystos.

Il s'efforçait d'employer des mots-clés pour récolter un maximum d'informations.

— Cela n'a plus aucune importance, puisque vous ne foulerez jamais plus le sol d'Olydri, prédit le PNJ.

Saphir sortit le dispositif lui ayant été confié par les néogiciens en début de quête, et observa le cadran. Ses craintes se vérifièrent.

— Le bouton de retour est éteint, annonça-t-elle.

— C'est pas vrai ! pesta le chef de guildes.

— Essaie d'appuyer dessus, se hasarda Castorga.

— Rien à faire, il ne se passe rien.

— Vous commencez à comprendre, s'amusa Saralzar. Peu après le départ des expéditions sous l'égide de l'Empire, Tabris s'est introduit à Centralis pour détruire votre portail de téléportation. Il en va de même pour la Coalition et l'Ordre. Par l'intermédiaire d'espions infiltrés, à qui j'ai confié la connaissance du sort interdit reçu des mains de Lorth Kordigän, nous avons offert à certains de leurs meilleurs soldats la possibilité de voyager de monde en monde, en leur promettant la découverte de richesses et d'artéfacts puissants. Mais la magie primordiale, en plus d'être instable, nécessite des ressources considérables. Un mortel demeure incapable d'ouvrir des maelstroms, comme je l'ai fait pour provoquer l'invasion de peuples entiers. Néanmoins, s'il accepte de sacrifier son existence, il peut générer une brèche éphémère. Il va de soi que les passeurs ignorent que mes fidèles ont été consumés après leur départ et que par conséquent, nul ne les ramènera.

— Je ne comprends pas, s'exaspéra Heimdäl. Quel intérêt de piéger une poignée de combattants loin de leur monde ? Vous pensez réellement que ça fera une différence dans cette guerre ?

— Laissez-moi vous exposer les enjeux de votre destinée, laquelle est étroitement liée à celle de vos semblables restés sur Olydri, signifia le world boss. D'abord, Tabris m'a libéré, puis il a passé un marché avec le mage Lorth Kordigän afin qu'il dérobe et lui remette le parchemin d'un sort interdit scellé depuis le premier âge dans les profondeurs de Glacesang. Cet accord impliquait l'assassinat du général Helkazard en retour. C'est ainsi que les portes vers les autres mondes ont été ouvertes, provoquant l'invasion de créatures dont la diversité des flux a attisé le mien au bénéfice de mon armée de Sansâmes, assoiffée de chaos. Cependant, nous avons conscience du caractère éphémère de cette opulence de manas antagonistes. J'ai

donc profité de cette diversion pour explorer certaines des quatre-vingt-dix-neuf lunes afin de m'imprégner de la magie issue de chacune des Sources. Pendant ce temps, les néogiciens, aidés par les rapports de Tabris feignant être partiellement sous leur contrôle, se sont évertués à comprendre et à reproduire artificiellement ce phénomène, complétant plusieurs centaines d'années de recherches infructueuses. Ils y sont parvenus et ont mis au point ce que vous appelez le projet Indépendance. Nous avons patiemment attendu que les meilleurs éléments de chaque faction quittent Olydri avant d'agir, et me voici devant vous pour apporter une dernière touche à notre plan.

Soudain, ses yeux s'illuminèrent et les quatre membres de la guilde Justice furent enveloppés d'une aura rougeoyante un bref instant, avant que la lueur ne s'estompe aussi vite qu'elle était apparue. Tous scrutèrent leur interface, mais rien n'avait bougé.

— Qu'est-ce que tu nous as fait ? gronda Castorga.

— Depuis la première seconde où vous êtes arrivés sur l'un des astres gravitant autour de la planète mère Arturis, vous n'avez eu de cesse d'alimenter mon armée, reprit Saralzar.

— Comment ?! s'énerva le guerrier en s'attendant au pire.

— En ayant recours à vos pouvoirs dans des mondes n'étant pas les vôtres.

Le PNJ marqua une pause avant de poursuivre :

— Au nom du Pacte du Cycle Éternel, votre magie ne peut provenir que de la vie, de la mort, ou, depuis peu, de l'infini s'agissant des partisans de l'Ordre. Ainsi, lorsque vous êtes ici et que vous sollicitez l'essence de Lys, Ark'hen ou Sin, leur flux s'étire jusqu'à vous, au point de quitter temporairement votre astre. Ce mana se retrouve donc mêlé à celui de l'environnement dans lequel vous évoluez. Une fois votre pouvoir invoqué, le flux retourne d'où il vient, à la différence qu'il n'est plus aussi pur.

— Je comprends mieux ! s'exclama Heimdäl. À chaque fois qu'on utilise de la magie ailleurs qu'en Olydri, on contamine le mana que l'on capte, puis on le renvoie imprégné.

— Et plus il y a de résidus différents rassemblés en un seul et même endroit, plus le chaos se renforce et s'étend, compléta Ystos. On est donc en train d'affaiblir les Sources de la vie, de la mort et de l'infini.

— Tout en rendant les Sansâmes plus puissants que jamais ! maugréa Castorga.

— Précisément, signifia le world boss. Non seulement nous avons privé l'Empire, la Coalition et l'Ordre de certains de leurs meilleurs éléments, mais nous les avons aussi retournés contre eux. Vous voilà réduits à l'état de pantins dont je tire les ficelles.

Les joueurs ne répondirent rien. Ils réfléchissaient à toute allure

pour trouver une solution avant la fin de cette cinématique.

— Oh, j'oubliais, s'amusa Saralzar, paraissant se délecter de la situation. Contrairement à votre hypothèse, la fermeture des maelstroms n'a pas fait de moi un exilé. J'ai assimilé le sort interdit et détruit le parchemin. Il fait désormais partie de mon essence. Le passage d'un monde à l'autre n'a plus aucun secret pour moi. C'est dans ma nature, après tout. Le chaos a vocation à se propager au-delà des frontières d'Olydri.

— Il agit à la manière d'un virus... murmura Heimdäl, songeur. Au train où vont les choses, il risque de déclencher une guerre qui s'étendrait aux quatre-vingt-dix-neuf lunes habitées.

— Nous n'en sommes pas encore là, temporisa la Source du chaos en affichant un sourire trahissant ses intentions. Pour l'heure, réjouissez-vous, car vous allez être en mesure de poursuivre votre mission en dépit du soutien de la technologie. J'ai utilisé mon pouvoir sur vous. Il agira de façon latente à intervalles réguliers en vous téléportant chaque jour sur un astre différent. Vous apparaîtrez dans une zone soigneusement choisie par mes soins, dans laquelle votre instinct de survie vous poussera à recourir à la magie.

Il laissa échapper un ricanement et conclut :

— Adieu Olydriens. Avant de mourir, tâchez de concourir comme il se doit à la perte de vos semblables.

Un vortex se matérialisa près de Saralzar et ce dernier s'y engouffra. Les membres de la guilde Justice esquissèrent un mouvement dans l'espoir d'atteindre la porte à temps, mais elle se disloqua et disparut aussitôt. La vision de Gaea se brouilla, s'obscurcit, puis elle rouvrit les yeux. Elle se trouvait en face de Sparadrap.

L'invocatrice tenait toujours la sphère phosphorescente dans le creux de sa main. La jeune femme la tendit au soigneur, lequel rangea l'objet dans son inventaire, puis elle lui demanda :

— Où as-tu trouvé cette Pierre de souvenir ?

— Dans la Tour Chronariak.

— Attends, tu parles de l'un de ces édifices qui ressemblent à la Tour Galamadriabuyak ?

— Oui.

— Tu fais sûrement erreur. Je ne suis pas experte en background, mais aux dernières nouvelles, on ne pouvait pas pénétrer à l'intérieur. Ce sont des téléporteurs. C'est une astuce des développeurs pour que les partisans de l'Ordre et de la Coalition puissent accéder à la Tour de l'Héritage depuis n'importe quel continent, sans avoir à traverser les régions de l'Empire qui l'entourent.

— La Tour de l'Héritage ? releva le noob, qui venait de décrocher.

— C'est l'autre nom de la Tour Galamadriabuyak, précisa la

joueuse. Arthéon te l'a répété une centaine de fois.

— Tu dis n'importe quoi, répliqua Sparadrap. Le téléporteur, je l'ai vu et il est à l'extérieur de la tour, alors que moi, je suis carrément entré dedans !

— Tu es sûr que tu ne confonds pas avec un donjon, ou un bâtiment du même genre dans une grande ville ? insista Gaea, sceptique.

— Non, je suis sûr de sûr of the dead !

— Dans ce cas, peux-tu m'expliquer comment ça se fait que tu sois tombé, comme par hasard, sur une pierre de souvenir qui concerne justement ton frère et ses amis, dans un endroit réputé fermé aux joueurs depuis toujours ? Ça fait beaucoup de coïncidences pour être crédible...

— C'est parce que j'ai regardé la cinématique sur l'écran de Thomas, lança Sparadrap comme s'il s'agissait d'une évidence. J'ai vu la tour Chronariak se réveiller, et après le départ du vilain habillé en rouge, un drôle de fantôme est apparu devant la guilde Justice. C'était une projection de la gardienne de je sais plus trop quoi. Elle leur a parlé un petit moment et tout à la fin, cette Pierre de souvenir s'est matérialisée au milieu du hall au rez-de-chaussée de la tour, avec un point d'exclamation violet au-dessus. Je me suis dépêché d'aller la chercher, je l'ai trouvée et je suis parti.

— Évidemment, présenté dans cet ordre, c'est tout de suite plus logique, concéda l'invocatrice, désormais convaincue. En revanche, il va falloir travailler ton sens du détail. Tu n'as vraiment rien retenu de la quête secrète que tu as lancé ?

— Une quête secrète ?

— Tu ne viens pas de parler d'un point d'exclamation violet ? l'interrogea la jeune fille en s'efforçant de rester pédagogue.

— Si.

— Eh bien dans ce cas, je te confirme que tu as activé une quête secrète.

— Ah. Je ne m'en suis pas rendu compte, réfléchit le petit avatar à la tunique bleue.

— Tu as cliqué machinalement sans prendre le temps de lire le contenu, en déduisit Gaea. Je ne peux pas complètement t'en vouloir, la plupart du temps, je fais pareil. Donc, je suppose que la cinématique de départ, c'était celle que je viens de voir.

— *Alors c'était toi, Kévin ?* s'éleva une voix étouffée et lointaine.

La joueuse regarda autour d'elle, mais n'y avait personne.

— Thomas, t'es encore entré dans ma chambre sans frapper !

— *La porte était grande ouverte et je suis toujours dans le couloir,* répondit la voix ténue sur un ton monocorde qui mit la puce à l'oreille de l'invocatrice.

— Sparadrap ? Tu es train de parler avec ton frère ? demanda-t-elle. C'est lui que j'entends à travers ton micro ?

— Oui, confirma le prêtre.

— *On a envoyé Mist en catastrophe pour lancer la quête, mais à son arrivée, la Pierre de souvenir avait disparu. On était inquiets, on a passé la soirée à publier des annonces sur tous les canaux de discussion et tous les forums pour savoir qui l'avait prise. Pourquoi tu as fait ça sans m'en parler ?* lui demanda Ystos.

— Je voulais vous aider. C'est pour ça que je suis allé chercher Gaea.

— *C'est gentil, mais tu aurais dû me prévenir.*

— Si je l'avais fait, tu ne m'aurais pas laissé faire, grommela le soigneur.

— *Écoute, là, on touche au très haut niveau et il y a urgence. On a été piégés et si on ne réagit pas très vite, on va se faire laminer par le chaos,* expliqua le druide de la guilde Justice. *De toute façon, c'était une quête unique, il ne peut y avoir qu'un seul lanceur et c'est toi. On n'a plus le choix. Retourne en urgence sur le continent de Keos, Mist t'attendra au pied de la Tour Galamadriabuyak.*

— Tu peux compter sur moi ! s'enthousiasma son frère en retrouvant son allant naturel.

— Hop hop hop, pas si vite, Sparadrap, l'interpella l'invocatrice. Si cette quête est à la fois secrète et unique, alors la récompense doit être rarissime et donc, hors de prix. À ce propos, elle est exclusive à l'Empire ?

— Je ne sais pas, hésita son compagnon d'armes.

— Si c'est un événement scénaristique majeur, il y a des chances que non. Essaye de m'inviter dans le groupe, on verra bien. Sinon je me connecterai avec mon archère, mais dans un cas comme dans l'autre, je veux en être !

— D'accord !

Kévin pianota sur son clavier et manipula sa souris un moment avant de trouver le bon menu dans son interface. Une fenêtre de jeu s'afficha et Gaea cliqua sur accepter.

— Super ! C'est une quête globale, ça m'arrange, se réjouit la joueuse. Fonçons au lieu de rendez-vous.

— C'est parti ! s'exclama le prêtre en se mettant à courir à grandes enjambées sur sa droite.

— C'est de l'autre côté... soupira la jeune femme.

— Ah oui, pardon, réalisa Sparadrap en faisant demi-tour précipitamment.

Il manqua de se casser la figure.

— Je vais faire office de guide, c'est plus prudent. Suis-moi, conclut Gaea.

La Tour des Visions

En l'absence de nuages, les nombreuses lunes d'Arturis brillaient de mille feux en cette nuit olydrienne en apparence paisible. Mist contemplait le ballet silencieux de ces astres, consciente que ses compagnons d'armes se trouvaient pris au piège sur l'une d'elles, tentant de survivre sans recourir à la magie pour ne pas aggraver une situation déjà dramatique ici-bas. La quiétude régnant sur les montagnes d'Outretemps, berceau de la légendaire Tour Galamadriabuyak, fut brisée par une voix teintée d'un fort accent méridional.

— Bon ! Qu'est-ce qu'il fabrique ? Il devrait être là depuis au moins un quart d'heure, maugréa Oméga Zell.

— Patience... Ystos m'a envoyé un message privé pour m'informer qu'ils n'étaient plus très loin, le rassura la joueuse, ancienne numéro un.

Elle était revenue sur Horizon 2.3 après l'avoir quitté lors de sa version 1.0. Sa sœur Élena lui avait demandé de sortir de sa retraite pour aider la guilde Justice et Fantôm à retrouver la tête du classement. Elle s'y était employée en entraînant ce dernier. Elle lui avait enseigné tout ce qu'elle savait sur Spectre, à l'époque où elle l'affrontait régulièrement. Le guerrier du crépuscule était prêt pour le duel des trois champions. Aujourd'hui, Mist avait repris goût au jeu et acceptait toutes les missions qu'on lui confiait avec un plaisir non dissimulé. Ses statistiques étaient de nouveau à leur maximum et son équipement comptait des pièces particulièrement rares. Il était composé d'une combinaison blanche anatomique accentuant sa force et sa vitesse, de gants et de bottes amplificateurs d'impacts, d'une veste à manches longues de couleur mauve, à l'image de ses cheveux courts aux mèches rebelles retombant devant son visage aux traits fins, le tout structuré de multiples ceintures aux divers accessoires technologiques miniaturisés.

— Quand je pense que je pourrais être en train de dormir... se lamenta Oméga Zell en bâillant à gorge déployée.

— Ne te plains pas. Toi, tu es en congés payés pendant encore une semaine, lui fit remarquer la néogicienne, Teknögrade rang un.

Il s'agissait de la distinction ultime des armées de l'Empire. Son statut de pionnière dans l'obtention de ce grade légendaire lui avait

valu un Acte de Bravoure de la part des développeurs. Ce Haut Fait, le plus prestigieux de tous, avait pour effet d'intégrer au background d'Olydri son heureux propriétaire. Ainsi, lorsqu'elle n'était plus connectée, le personnage de Mist demeurait en jeu. En attendant son retour, son avatar réapparaissait automatiquement en tant que PNJ du côté de Centralis, aux côtés de Keynn Lucans, Saly Asigar, Loreley Borg et autres héros protecteurs de la technologie, bien connus des cinématiques de ce MMORPG.

— Tu bosses, aujourd'hui ? s'inquiéta l'assassin. Parce que vu l'heure, il va bientôt faire jour. Tu vas être décalquée !

— Justement, avec mes sœurs, on a dû fermer le cybercafé au public le temps de résoudre ce problème. On perd de l'argent tous les jours, dit-elle avec amusement.

Linda, l'aînée des Gonagal, était bien consciente du caractère superficiel de la situation. Horizon 2.3 n'était qu'un jeu, après tout. Néanmoins, sa popularité était telle et sa communauté si immense, que leur carrière demeurait étroitement liée au destin de leurs avatars. Leurs performances au très haut niveau attiraient l'attention du milieu du e-sport, et donc, celle des sponsors. Ainsi, il n'était pas si illogique de prioriser le sauvetage de la guilde Justice et plus largement, celui du monde d'Olydri. En cas de réussite, cet exploit ne passerait pas inaperçu et serait relayé dans les médias français, voire au-delà. Les répercussions seraient bénéfiques, à la fois sur les plans virtuel et réel.

— C'est vrai qu'avec Saphir et Rubis, vous êtes les gérantes de la franchise Pikou'Eyes, se rappela le joueur aux mèches blondes.

— Hé hooooo ! s'annonça une voix haut perchée au loin.

— Le voilà, soupira Oméga Zell.

Il se redressa et descendit du mur de pierre sur lequel il s'était allongé pour admirer la voûte céleste. L'avatar épousseta automatiquement son équipement composé d'un long manteau et de pièces d'armure légères en cuir noir. L'ensemble était décoré de motifs structurant le tout, lui conférant une allure digne d'un niveau cent. Deux katanas étaient rangés dans des fourreaux blancs croisés dans son dos. La recrue controversée de la guilde Justice était partagée entre la nostalgie de retrouver son ancien compagnon de la guilde Noob, et l'exaspération, par anticipation, d'avoir à subir ses innombrables défauts. Après une rapide concertation avec lui-même, il décida de faire un effort au nom du bon vieux temps pour ne pas se montrer désagréable. Du moins pas tout de suite...

Il se retourna, s'étonna d'apercevoir une seconde silhouette marchant aux côtés du prêtre, puis l'identifia lorsqu'elle sortit de la pénombre. Horrifié, il s'écria en la pointant du doigt :

— Gaea ?! Qu'est-ce qu'elle fout là ?

— Bonjour l'accueil, s'offusqua l'intéressée en croisant les bras et en gonflant ses joues.

— Mais... mais... On ne m'avait pas prévenu qu'elle serait dans le groupe, sinon j'aurais pas quitté mon lit au beau milieu de la nuit pour subir sa présence ! tempêta Oméga Zell, furieux.

— Ne me regarde pas comme ça, je n'étais pas au courant, se dédouana Mist, de bonne foi.

— C'est moi qui lui ai proposé de se joindre à nous, annonça le soigneur, fermement décidé à défendre son amie dans l'hypothèse où on lui demanderait de l'exclure.

— Comme c'est surprenant ! fulmina l'assassin. À quel moment tu as cru que ce serait une bonne idée d'inviter une partisane de la Coalition, adepte de la fuite au moindre danger, et surtout, du vol de butin, pour une quête aussi cruciale ?

— Je te rappelle qu'avant d'être séparés, on est arrivés jusqu'au niveau cent tous ensemble ! C'est mon amie et je te signale que c'est la tienne aussi ! rétorqua Sparadrap.

— Mouais... N'empêche que j'ai du mal à voir quel intérêt pourrait trouver cette persifleuse avide de trésors en nous filant un coup de main pour sauver Saphir, Ystos, le Général Castorga et Heimdäl, rouspéta Oméga Zell, loin d'être convaincu par les propos mielleux du prêtre.

— Je te rappelle que je suis là, s'impatienta Gaea. Si tu as quelque chose à dire, adresse-toi directement à moi au lieu de marmonner dans ta barbe en m'ignorant... Et pour éclairer ta lanterne, sache que je ne viens pas spécialement pour libérer la guilde Justice. Si tu t'étais renseigné, tu aurais constaté que la guilde Roxxor est dans la même galère, pour ne citer qu'eux.

— Quel altruisme ! ironisa son rival de toujours.

— Pour une fois, je vais être transparente sur mes intentions, annonça l'invocatrice, fermement décidée à lui faire fermer son caquet.

— Bah voyons...

— Premièrement, si je participe à leur sauvetage, j'ai bon espoir d'être récompensée par une somme rondelette pour services rendus. Amaras est coutumier du fait. Il encourage les exploits personnels utiles à sa faction. Deuxièmement, c'est une quête unique, et secrète qui plus est ! Par conséquent, si on en vient à bout, on va tous recevoir un sacré butin ! Tu peux dire ce que tu veux sur le fait que je sois vénale, je suis persuadée que ton côté superficiel lorgne sur une éventuelle pièce d'équipement rarissime à arborer au vu et au su de tous. Et troisièmement, ce soir, je me suis retrouvée malgré moi au beau milieu d'un assaut des Sansâmes, alors que je n'avais rien

demandé. Ils ont attaqué Irmika et depuis, ce village n'apparaît plus en rouge, mais en violet sur ma carte. Cette zone a donc été conquise par la faction du Chaos. J'étais à deux doigts d'y rester, mais j'ai eu de la chance. Un peu plus et je devais payer au moins cent crédits pour réparer mon équipement, sans compter les malus de résurrection. Je commence à en avoir marre de me faire courser par ces maudits PNJ. Je ne suis pas cardiaque, mais je vais le devenir à force. J'aimerais donc retrouver un certain confort de jeu et ça passe par un minimum de sérénité quand je me balade dans des zones de mon propre camp.

— Alors comme ça, ils continuent leur expansion... murmura Mist, pensive.

— Oui, confirma la joueuse à la robe bleue.

— D'abord des convois marchands, puis des bases arrière, et maintenant des villages entiers, énuméra la teknögrade. Ils sont de plus en plus ambitieux.

— En même temps, Saralzar semble faire ce qu'il faut pour les alimenter en mana, et ça ne va pas s'arranger si les autres là-haut font usage de leur magie à outrance, fit remarquer Oméga Zell en pointant le ciel de l'index.

— Voilà pourquoi il faut se serrer les coudes au lieu de remettre constamment les mêmes rancœurs sur la table, intervint Sparadrap.

Il faisait toujours preuve d'une étonnante maturité lorsqu'il était question de relations humaines et d'esprit d'équipe.

— De toute façon, c'est une quête à la fois unique et globale. Il y a de fortes chances pour qu'on soit contraints de s'allier avec des joueurs issus des trois factions, l'appuya la néogicienne.

— On verra bien, conclut l'assassin, apparemment résigné à l'idée de devoir supporter Gaea.

— Allez, direction la zone des téléporteurs en bas de la Tour Galamadriabuyak. Il faut retourner jusqu'à la Tour Chronariak, annonça Mist.

— Pourquoi ? s'étonna le prêtre.

— Parce que d'après ce que tu as raconté à ton frère, tu as pris la Pierre de souvenir, tu as quitté les lieux, puis tu l'as visionnée, récapitula la teknögrade. Il te manque donc une étape indispensable à l'accomplissement de notre première mission.

— Ah bon ? Quoi donc ? s'intéressa le noob.

— Il faut parler au PNJ pour qu'il nous dise quoi faire.

— Flûte... ponctua le soigneur, confus.

— En route ! lança Oméga Zell.

L'équipe pénétra dans les vestiges de l'antique cité en ruines, au centre de laquelle avait été érigée la Tour de l'Héritage. Ici, ils ne courraient aucun danger. Cette zone instanciée demeurait au-dessus

des conflits géopolitiques. Le moindre affrontement était sanctionné par de puissants gardiens veillant au respect d'une loi sacrée ancestrale interdisant toute forme de violence en dehors des épreuves soumises par ce donjon. Nul ne pouvait conquérir cet édifice. Celles et ceux s'y étant risqués avaient mystérieusement disparu. Saralzar lui-même avait fait partie du lot, avant d'être libéré par Tabris quelques années plus tard.

Gaea se demandait si finalement, elle n'allait pas s'installer dans les environs le temps que toutes ces intrigues soient démêlées. Cette hésitation fut rapidement balayée par sa soif de richesses. Un jour, elle aurait les deux ! Elle resterait confortablement assise sur un trône rutilant situé au cœur d'un château inviolable dont elle serait l'unique propriétaire, et elle bénéficierait d'une armée de serviteurs dévoués pour prendre les risques à sa place. Chaque jour, ils lui ramèneraient des tonnes de trésors. Tout ce qu'elle aurait à faire serait de ranger ces merveilles dans un coffre de guildes sans fond, avant de se baigner tel Picsou dans une immense piscine de pièces d'or.

— On y est, ne vous trompez pas de téléporteur, annonça Mist en se dirigeant vers l'une des cinq arches de pierre au sommet de laquelle était inscrite leur destination.

L'invocatrice lut chaque gravure. Il y avait la Tour Fouldriak située sur le continent de Solmen, la Tour Piriak sur celui de Murn, la Tour Beldëriak sur Erka, la Tour Solmëriak sur Örn et enfin, la Tour Chronariak sur Syrial. La Tour Galamadriabuyak, quant à elle, avait été érigée sur Keos. Malgré l'heure tardive, ou matinale, tout dépendait du rythme de chacun, la zone était relativement déserte. Ils avaient croisé en tout et pour tout une dizaine de joueurs. À partir de huit ou neuf heures, il y en aurait des centaines, puis des milliers après la sortie de l'école et du travail. C'était un lieu clé de ce MMORPG, très prisé par celles et ceux souhaitant voyager rapidement.

L'expédition traversa le maelstrom couleur émeraude, fut happée par l'amas de particules lumineuses tournoyantes, puis aussitôt expulsée à l'autre bout de la mappemonde. Sur cette partie d'Olydri, beaucoup plus à l'ouest, le premier soleil d'Arturis était sur le point de se lever. Ses rayons bleus pointaient déjà à l'horizon, dessinant d'une lueur rasante un paysage beaucoup plus accueillant que les montagnes d'Outretemps. Il s'agissait d'une région tropicale, très boisée, aux collines verdoyantes. La Tour Chronariak se dressait au sommet de la plus haute d'entre elles. Là encore, les vestiges d'une civilisation, sans doute du premier âge, étaient encore visibles autour de l'édifice. Le fond sonore laissait supposer une faune abondante.

— Dirigeons-nous vers l'entrée, signala la teknögrade.

Son passé de numéro un d'Horizon 1.0, son expérience, son aura, et surtout, sa dextérité hors normes en phase de combat, faisaient

d'elle un leader indiscutable. Personne n'avait tenté de jouer des coudes pour s'affirmer, pas même Oméga Zell, pourtant misogyne de nature. Un exploit supplémentaire à mettre sur le compte de la championne à l'historique légendaire.

— Vous pensez que les autres tours sont accessibles aussi ? demanda Gaea, intriguée.

— On a envoyé du monde vérifier et la réponse est non, indiqua Mist. Pour le moment, c'est la seule.

— Ça laisse de la marge pour un paquet de mises à jour futures, intervint l'assassin.

— En parlant de mise à jour, heureusement que l'ouverture de la Tour Chronariak n'a pas donné lieu à une cinématique spectaculaire avec des éclairs ou une colonne d'énergie qui surgirait de son sommet par exemple, souligna-t-elle. Dans le cas contraire, ça aurait attiré l'attention et on aurait probablement loupé le coche. Dans un sens, c'est une bonne chose que Sparadrap ait suivi les événements en regardant l'écran de son frère par-dessus son épaule. Comme il était déjà dans le coin, il nous a permis d'assurer le coup.

— Une bonne chose... répéta Oméga Zell en affichant un sourire moqueur. Tu as beau être patiente, je ne te donne pas une heure avant de regretter ces propos, prédit-il.

— Je suppose que la guilde Roxxor a dû avoir droit au même genre de cinématique avec Saralzar, poursuivit la néogicienne. Si c'était un partisan de la Coalition qui était arrivé ici en premier, la Pierre de souvenir aurait probablement montré leur histoire au lieu de celle de la guilde Justice, et on aurait perdu la main. Le fait que l'Empire ait découvert et lancé cet événement scénaristique majeur par l'intermédiaire de Sparadrap va être bénéfique pour notre score au classement général.

— Vous marquez un point ! s'écria une voix nasillarde.

Tous détournèrent le regard et aperçurent trois joueurs postés devant l'entrée du donjon. Un curseur rouge flottait au-dessus de leur tête. Gaea se mit en retrait, prête à prendre la fuite. Le prêtre les salua avec un grand sourire, tandis que Mist et Oméga Zell se mettaient en position de combat.

— Houlà ! Attendez ! s'écria le premier.

— On n'est pas venus pour se battre ! annonça le deuxième.

— On est arrivés trop tard. On veut simplement participer à la quête, précisa la troisième.

— Et puis accessoirement, je tiens à rappeler que cette zone est neutre, reprit celui semblant être leur chef.

L'alliance de circonstance entre les guildes Justice et Noob poursuivit sa route jusqu'à eux, sans baisser sa garde. Ces inconnus arboraient une drôle d'allure. Le plus bizarre était sans nul doute le

nécromancien, dont le visage était entièrement peinturluré en noir et blanc. Son maquillage intégral représentait un squelette dont le crâne était en partie dissimulé sous d'épais dreadlocks. Le mage à la voix aiguë ressemblant à celle d'un personnage de dessin animé tout droit sorti des années Club Dorothée, avait des cheveux blancs soigneusement peignés, mi-long, structurés par un tour de tête en cuir. Son expression pincée et ses petits yeux perfides n'inspiraient pas confiance. Enfin, la femme de ce trio, une guerrière à la tignasse grise et ébouriffée, affichait un air droit et déterminé. Sa mâchoire carrée, son physique massif et étonnamment musclé pour un avatar féminin, détonnait à côté de l'apparence frêle de ses compagnons. Tous portaient des équipements respectant scrupuleusement le dress code de leur faction en mêlant pièces de tissu et protections en cuir de couleur noire et écarlate.

— Vous êtes qui ? demanda Oméga Zell.

— Je m'appelle Spectro-Squelette-Warrior annonça fièrement le nécromancien de son timbre nasonnant.

— Et moi Vilainor ! se présenta le mage en décrivant des gestes théâtraux avant de se figer dans une posture n'ayant rien de naturel.

— Je suis Cruelor ! hurla la guerrière en rentrant la tête dans les épaules et en serrant les poings.

— En l'absence d'Amaras et de Dame Roxana, nous sommes les intendants de la guilde Roxxor.

— D'habitude, nous ne sortons jamais de la Citadelle d'Astradär, notre quartier général.

— Notre truc, c'est la paperasse, la logistique et surtout, le contre-espionnage.

— Sauf qu'avec toutes ces intrigues qui se croisent et s'entrecroisent, on commence à être à court d'effectifs.

— Du coup, on est obligés d'aller sur le terrain.

— Si nous sommes ici... débuta le nécromancien.

— C'est parce que... poursuivit le mage.

— Nous revendiquons notre droit à leur venir en aide ! conclut la guerrière avec véhémence.

— Hors de question, refusa Mist avant de passer son chemin, d'ouvrir la porte et d'entrer dans la Tour Chronariak.

— Mais... mais... mais pourquoi vous lui avez dit oui, dans ce cas ? insista Vilainor en la talonnant.

Il pointait Gaea du doigt et affichait une expression exagérée, censée signifier un terrible sentiment d'injustice.

— Parce qu'elle ne fait pas partie de la guilde Roxxor, répondit la néogicienne avec calme et une pointe de dédain. Il est hors de question qu'on vous serve des points au classement général sur un plateau.

— Et puis elle, c'est pas pareil, c'est une amie à nous ! ajouta Sparadrap.

— Vraiment ? s'intéressa Spectro-Squeletto-Warrior en prenant un air suspicieux. Serions-nous tombés sur un agent double à la solde de l'Empire infiltrée dans la Coalition ?

— Traîtresse ! beugla spontanément le mage.

— Absolument pas ! se défendit l'invocatrice.

— Je note quand même ton pseudonyme, on ne sait jamais, notifia le joueur en sortant un calepin de son inventaire. Ça peut servir un jour...

— Merci Sparadrap ! maugréa Gaea avec mauvaise humeur.

— De rien, dit ce dernier sans avoir saisi le ton cinglant employé par sa sœur d'armes.

— Le PNJ est là-bas, indiqua Mist à l'attention du porteur de quête.

Il s'agissait d'une femme d'une cinquantaine d'années. Le volume de ses épais cheveux longs et bruns était impressionnant. Elle était vêtue d'une robe beige décorée de fourrure blanche au niveau des manches et de l'encolure, ainsi que d'une cape marron. Une multitude de bijoux en or tintaient et scintillaient au gré de ses mouvements. Elle en portait aux poignets, autour du cou et du front.

— Qui va là ? demanda-t-elle en se tournant brusquement vers les joueurs approchant dans sa direction.

— On vient d'entrer dans son périmètre d'action, signifia la néogicienne.

— Coucou madame ! J'ai ramassé le caillou brillant qui était posé là-bas et j'ai regardé ce qu'il y avait dedans. Vous savez comment on peut aider nos copains ? se hasarda Sparadrap.

Le PNJ ne réagit pas. Il continuait de scruter les alentours en affichant un air inquiet.

— Déplorable ! s'indigna Spectro-Squeletto-Warrior. Ce noob a réussi le triste exploit de passer à côté de tous les mots-clés ! Comment peut-on bafouer le roleplay de la sorte ?

— Observez si ça vous fait plaisir, mais en silence, rétorqua Oméga Zell. Je vous rappelle que vous n'êtes pas conviés à la fête.

— Gnagnagna ! s'agaça Vilainor en retroussant ses narines et en pinçant les lèvres. La guilde Roxxor saura s'en souvenir, menaça-t-il en ramenant ses longs cheveux en arrière d'un geste nerveux de la main.

— Parfait ! Comme ça on sera deux. Vous pensiez qu'on avait passé l'éponge sur votre machination pour faire bannir Fantôm alors qu'il était innocent ? riposta l'assassin de la guilde Justice.

— Dis donc, blanc-bec, comment oses-tu défendre le cas désespéré de cet infâme tricheur de bas étage ? s'emporta Cruelor.

— Quoi ? Répète un peu pour voir ?

— Peu importe qu'il eût été conscient ou non de son état de grâce. Son crime demeure inqualifiable et les dommages irréparables ! Ses statistiques ont été démultipliées durant des mois et des mois, que dis-je, des années ! Duel après duel, il a humilié le seigneur Amaras alors que ce dernier, à force de s'entraîner sans relâche, était devenu infiniment plus puissant. Comment pouvez-vous balayer d'un revers de la main tout ce temps volé ? Cette injustice sans nom méritait un châtiment exemplaire ! fulmina le nécromancien en s'agitant au point que ses dreadlocks donnaient l'impression de s'animer tels des tentacules.

— Dites-le nous si on vous dérange... s'impatienta Mist.

Une fois le silence revenu, elle se tourna vers Sparadrap et l'informa :

— Étant donné que c'est toi qui détiens la Pierre de souvenir et que c'est un artéfact lié, c'est à toi de lui adresser la parole en premier, mais comme le veut l'usage, tu dois le faire en jouant la comédie et en utilisant le bon vocabulaire.

— Essaye d'imiter Arthéon, lui conseilla Gaea.

— D'accord ! acquiesça le soigneur, enthousiasmé par cette idée.

Il approcha de l'inconnue, gonfla le torse et tenta à nouveau sa chance.

— Bonjour madame le PNJ. On a besoin de votre aide pour libérer nos amis. Ils sont coincés sur la planète Arturis et...

— Ils ne sont pas sur la planète elle-même, mais sur l'une de ses lunes, lui souffla la teknögrade.

— Euh... Ils sont coincés sur une des lunes de la planète Arturis, se reprit Sparadrap. Si on ne fait rien, Serpentar...

— Saralzar !

— Pardon... Saralzar va détruire Olydri ! conclut-il, fier de cette prouesse.

— Nom d'une Source ! s'exclama la femme en affichant un air ahuri. Que vois-je ? Des invités ? Mais alors cela ne signifie qu'une chose !

— Que la porte était ouverte ? compléta Oméga Zell avec une dose de cynisme.

Les cinématiques dans lesquelles il n'y avait pas d'action l'ennuyaient au plus haut point. Il ne pouvait pas s'empêcher de les tourner en dérision.

— Que la fin du monde est imminente ! rectifia le PNJ avec gravité.

— Qui êtes-vous ? demanda Mist.

— Qui êtes-vous ? répéta Sparadrap.

— Tu n'as plus besoin de reprendre mes propos, lui expliqua la

néogicienne. Maintenant que l'événement est lancé, tous les membres du groupe peuvent interagir avec elle.

— Ah ok, répondit le prêtre, un peu déçu d'avoir été aussi rapidement dépossédé de son rôle de meneur.

— Je suis Auriga Opiuphus Vontorf Belukaris Delmanolys !

— Euh...

— Vous pouvez m'appeler Auriga.

— Merci.

— Qu'on ne me reproche plus la taille de mon pseudonyme ! s'exclama Spectro-Squeletto-Warrior, admiratif et un peu jaloux à la fois.

— Je descends d'une très ancienne lignée de divinatrices aux pouvoirs incommensurables. Nous protégeons Olydri de mère en fille depuis le premier âge. Voir l'avenir est un don puissant, mais ô combien dangereux ! Entre de mauvaises mains, cette capacité rarissime pourrait mener les mortels à leur perte. C'est la raison pour laquelle nous avons jugé plus sage de sceller la Tour des Visions.

— La Tour des Visions ? C'est où ? releva le prêtre.

Comme bien souvent, il demeura incapable de faire preuve d'esprit de déduction.

— Ce doit être le deuxième nom de cet édifice, au même titre que la Tour Galamadriabuyak est aussi appelée Tour de l'Héritage, supposa Mist.

— En ce jour funeste, ce sanctuaire reprend vie. Une bien triste nouvelle, car l'unique présage en mesure de passer outre les entraves posées jadis par mon arrière-arrière-arrière-arrière-grand-mère, n'est autre qu'une apocalypse imminente ! déclara-t-elle, grandiloquente, l'air grave et les bras levés.

— Elle est complètement perchée, soupira Oméga Zell.

— Pas étonnant, vu qu'elle est enfermée ici depuis toujours, fit remarquer Gaea.

— Comment peut-on empêcher ça ? poursuivit la néogicienne, focalisée sur son objectif.

— Je l'ignore, avoua le PNJ. Je perçois le monde extérieur à travers mes prédictions. Lorsque cette divination m'est apparue, les portes de la Tour Chronariak se sont ouvertes d'elles-mêmes. Le moment scellé dans l'artéfact que vous avez découvert à votre arrivée doit être le point de convergence.

— Qu'entendez-vous par point de convergence ? l'interpella l'invocatrice.

— Comment pourrais-je formuler cela autrement ? Le nœud du problème, si vous préférez, simplifia la voyante.

— D'accord, mais les personnes que vous avez vues sont inaccessibles. Nous n'avons plus aucun moyen de nous rendre jusqu'à

eux ni de les ramener ici, expliqua Mist.

— Et pourtant, leur destin est indéniablement lié au vôtre, répondit Auriga, énigmatique.

— Mais encore ? s'impativa Oméga Zell.

— La Tour des Visions vous a choisis.

— Pour quoi faire ?

— Changer le futur ! annonça-t-elle en écarquillant les yeux.

— Encore faudrait-il le connaître, parce que ce qu'on a vu dans la Pierre de Souvenir n'a rien de nouveau. Ça s'est passé il y a un moment... maugréa l'assassin.

— Suivez-moi !

Elle partit en courant vers des escaliers en colimaçon s'élevant au point de disparaître dans l'obscurité. Ils étaient situés au centre de l'immense hall aux murs gris, entièrement sculptés de visages minutieux. Il y en avait des milliers. Aucun centimètre carré de pierre n'avait été oublié.

Les joueurs avaient beau se dépêcher, le trajet semblait interminable.

— Cette tour me donne le vertige ! Quelle idée de construire un édifice aussi haut, s'il n'y a qu'un rez-de-chaussée et un étage ? se plaignit Gaea, lasse de tourner en rond.

Elle n'en pouvait plus de ce défilement de marches. Son index pressant la flèche du haut de son clavier et sa main tenant fermement sa souris commençaient à se crispier.

— Que dites-vous comme sottise, mon enfant ? la reprit la voyante. Nous venons de gravir neuf étages. La porte à ma gauche correspond à mes appartements, mais je vous demande encore un peu de patience, car là n'est pas notre destination. Nous nous rendons sur le toit.

Les joueurs se regardèrent, sceptiques. Sur leur écran, en dehors des escaliers, il n'y avait que du vide et des parois.

— Soit elle est folle, soit elle voit des trucs qui nous échappent totalement, supposa l'assassin.

— Espérons que ce qu'elle souhaite nous montrer ne soit pas invisible comme le reste, soupira Mist.

— Hors de question que je fasse comme dans Indiana Jones. Je ne me baladerai pas au-dessus d'un trou béant ! prévint l'invocatrice, anxieuse.

Ils aboutirent enfin sur l'extérieur. Le vent soufflait assez fort, perturbant légèrement la trajectoire de leur avatar. Au centre de cette vaste plateforme circulaire se trouvait une immense sphère de cristal d'environ trois mètres de diamètre, à la surface de laquelle se reflétait

leur silhouette déformée. Sparadrap balaya la zone du regard. La vue panoramique sur le continent de Syrial était imprenable.

— Nous y voilà ! indiqua la voyante. C'est ici que je me rends pour observer les mille-cent-huit lunes ainsi que la planète mère Arturis. Nous pouvons aussi apercevoir les capitales des trois factions. Au sud-ouest, nous avons Galaé. Au sud-est, voici Centralis et pour finir, à l'est, Glacesang. Ne sont-elles pas magnifiques ? Oh ! Regardez ce petit pikouaï en contrebas. N'est-il pas adorable ? s'attendrit-elle subitement.

Elle se tournait dans toutes les directions à la manière d'une girouette.

— Euh... Je vois rien de tout ça sur mon écran, s'inquiéta Sparadrap.

— Pareil pour moi, le rassura Oméga Zell. Ici il n'y a rien d'autre que l'océan, là ce sont des montagnes, de ce côté on a de la forêt à perte de vue, et puis dans cette direction, je suis trop ébloui par le soleil en train de se lever pour te décrire quoi que ce soit.

— Sûrement une histoire de troisième œil... présuma Gaea.

— En tout cas, elle a une méga bonne vue ! Elle arrive à observer plein de choses hyper éloignées ! s'extasia le soigneur, admiratif. J'aimerais pouvoir utiliser cette compétence pour chasser les familiers. Vous imaginez ? Elle a réussi à en repérer un de là ! Un pikouaï en plus ! Ces bêtes aux longues oreilles sont super rares et méga discrètes !

— Tu aurais l'air aussi perché qu'elle, ce qui, tout bien réfléchi, ne changerait pas grand-chose... commenta l'assassin.

Soudain, la sphère transparente s'illumina, attirant l'attention des joueurs. Auriga venait de poser la main dessus, lançant ainsi une nouvelle cinématique. Les yeux de la voyante devinrent entièrement blancs, s'embrasèrent, et deux rayons s'en échappèrent. Le PNJ, en transe, tourna lentement la tête et les faisceaux s'évanouirent au sud-ouest, par-delà l'horizon.

— Son regard est comme une flèche, observa Mist en n'omettant aucun détail. Pensez à noter cet axe sur votre carte, ça pourrait servir pour la suite, conseilla-t-elle.

L'imposante boule de cristal laissa apparaître des formes, d'abord difficiles à interpréter, puis de plus en plus précises. Nous étions dans l'espace. Certaines lunes étaient visibles, au milieu d'amas d'astéroïdes suivant l'orbite de la planète Arturis dans un ballet silencieux. Soudain, l'une de ces sphères minérales se fendit. Son cœur de magma devint instable et une explosion d'une violence inimaginable provoqua une onde de choc pulvérisant tout obstacle rencontré dans sa propagation. Une forme humanoïde, soufflée par ce phénomène, entra

dans le champ de vision des joueurs, lesquels ne comprenaient pas encore ce qu'ils étaient en train de regarder. Étonnamment, l'individu était toujours vivant. Il s'immobilisa et repartit comme une furie. Il s'agissait d'Ark'hen, la Source de la mort. Le masque de métal sur lequel était sculpté un visage terrifiant était endommagé, montrant partiellement un crâne d'os embrasé dont les globes irradiaient intensément, laissant s'échapper des millions de fines particules pourpres dessinant une traînée persistante derrière lui. Ses longs cheveux noirs aux reflets écarlates flottaient dans le vide sidéral. Son armure sombre, bardée de pics acérés, avait subi d'importants dégâts. Il tenait fermement sa faux, dont la lame crachait perpétuellement un épais liquide. Cette matière corrosive passait de l'état aqueux à celui de gazeux, libérant des âmes tourmentées tournoyant autour de lui. Le cofondateur d'Olydri atterrit lourdement sur un astéroïde dont le sol était parcouru de lave en fusion. Face à lui, une seconde entité fit son apparition. Son enveloppe corporelle faisait penser aux nébuleuses multicolores que l'on pouvait observer dans l'univers. En lieu et place de son visage se trouvait un vortex aux allures de galaxie dont la lumière était lentement aspirée dans un trou noir.

— Je revendique la victoire et clame ma suprématie ! déclara l'inconnu en ouvrant les bras de part et d'autre de sa silhouette longiligne.

— Je ne reconnais en aucun cas ta supériorité, Andronova ! Plus notre duel sèmera la mort et plus mon pouvoir s'accroîtra, rétorqua Ark'hen.

— Penses-tu réellement qu'une poignée d'êtres défunts feront la différence face à moi ? Je suis la Source stellaire, je contrôle les corps célestes en fusion dans tout l'univers.

— Nous sommes les deux derniers d'une guerre totale ayant déchiré nos frères et sœurs. Cela ne te suffit pas à prendre toute la mesure de ton adversaire ? s'agaça la Source de la mort.

— Ton orgueil t'aveugle, mon vieil ami, s'amusa Andronova. Le fait que tu sois encore debout n'est qu'un hasard.

Son être tout entier s'illumina et les lunes dévièrent de leur trajectoire. Elles fonçaient tout droit vers Arturis.

— Que fais-tu ? s'inquiéta Ark'hen.

— Je t'offre plus de puissance que tu n'en as jamais eue.

Une première explosion retentit au loin. Les ultimes astres s'écrasaient les uns après les autres à la surface de la planète mère.

— En modifiant la masse et l'emplacement des trois soleils, j'ai perturbé l'orbite de ce qu'il reste des mondes façonnés par nos semblables.

— Comment oses-tu ? fulmina la Source de la mort.

— À quoi bon conserver un territoire morcelé, alors que d'ici peu,

je deviendrai l'unique Source à régner sur l'œuvre de Fargöth ? Ces roches, jadis arrachées à Arturis, n'ont plus aucune raison de flotter dans le vide. Qu'elles retournent là d'où elles viennent. Nourris-toi du trépas des peuples s'éteignant, broyés sous l'étreinte de mon flux implacable, puis scelle-moi avec les autres si tu t'en estimes capable, le mit au défi la Source stellaire.

Des milliards d'esprits tourmentés étaient aspirés par la faux d'Ark'hen, attisant progressivement son aura. Au moment où la dernière lune fut anéantie, la Source de la mort passa à l'action. Dans un hurlement assourdissant, il projeta une salve d'énergie si intense, que les joueurs, témoins de cette cinématique improbable, protégèrent spontanément leurs yeux. L'offensive submergea Andronova qui fut emporté par cette vague déferlante ininterrompue. Lorsque le pouvoir de l'ancien gardien d'Olydri se dissipa enfin, un nouveau phénomène se produisit, ne laissant guère de doutes sur le sort de son adversaire. Les trois soleils cessèrent de graviter autour d'Arturis, s'en éloignèrent, puis se rejoignirent jusqu'à se percuter. Ils fusionnèrent dans un fracas épouvantable avant de se stabiliser sous la forme d'une sphère incandescente, éblouissante et gigantesque.

— Ark'hen ! s'éleva la voix de la Source stellaire. Je te condamne à brûler pour l'éternité au cœur de cette étoile, depuis laquelle tu contempleras Arturis, l'ouvrage primordial de Fargöth aujourd'hui mien.

— Tien ? Aurais-tu oublié que la Source de la création nous a jadis bannis ?

— En précipitant les lunes à la surface de la planète mère, j'ai réuni l'ensemble des Pierres des Âges en un seul et même lieu. Lorsque chacune d'elles sera en ma possession, je briserai la malédiction en me faisant nouvel architecte de l'univers. Les erreurs de notre père seront balayées, comme il l'a lui-même été par le néant.

— Je ne te laisserai pas faire ! tonna Ark'hen.

— Adieu mon frère.

Une main en fusion s'échappa de l'amas de magma, saisit la Source de la mort en dépit de ses efforts pour la repousser, et l'emporta jusqu'à la prison élaborée par Andronova, où il fut scellé à jamais.

Cette cruelle défaite conclut la cinématique. La boule de cristal perdit en intensité jusqu'à redevenir transparente. Auriga reprit ses esprits. La divinatrice semblait se demander où elle se trouvait. Après un bref moment d'hésitation, elle retrouva le fil des événements et s'écria, terrifiée :

— Quelle abominable prédiction !

— C'est vraiment ce qui va arriver ? s'alarma Gaea. Si c'est le cas,

je fais immédiatement mes valises, je fonce sur la planète Arturis et je me terre dans la plus profonde des grottes jusqu'à ce que ça se tasse !

— Et comment tu comptes t'y rendre ? Je te rappelle qu'on ne peut plus passer d'un monde à l'autre depuis que Saralzar a subtilisé le sort interdit, l'informa Oméga Zell.

— J'ai du mal à m'imaginer comment on pourrait entraver une guerre opposant toutes les Sources et s'achevant par la destruction des mille-cent-huit lunes... soupira Mist, perplexe.

— Faudrait savoir... intervint Sparadrap.

— Savoir quoi ? s'étonna la néogicienne.

— Les lunes ! Il y en a quatre-vingt-dix-neuf ou mille-cent-huit ? Je fais des efforts pour suivre, mais j'y comprends rien ! Ça change tout le temps ! s'agaça-t-il.

Il semblait s'en vouloir.

— Il y en a mille-cent-huit en tout, et parmi elles, seulement quatre-vingt-dix-neuf sont habitées. On raconte qu'il y en aurait une centième cachée quelque part, mais personne n'a jamais été en mesure de vérifier cette rumeur, expliqua l'ancienne numéro un. Si je dois te faire un résumé, retiens que les Sources ont été bannies d'Arturis par Fargöth pour s'être disputées son œuvre. Elles peuvent y retourner durant un temps limité, mais en aucun cas s'y installer sous peine de se vider peu à peu de leur essence. Elles ont donc trouvé refuge sur ses lunes, qu'elles ont par la suite modelées à leur image grâce à la Pierre des Âges que chacune d'elle renferme. C'est plus clair ?

— Oui ! s'exclama le soigneur.

— On parie sur quel délai avant qu'il ne pose la même question ? s'amusa l'assassin dans un aparté avec sa rivale de toujours.

— Allons, ne sois pas si médisant. Moi, je crois en lui. J'annonce vingt-quatre heures... se risqua l'invocatrice en s'estimant optimiste.

Le PNJ fit quelques pas, songeur, avant de murmurer :

— Alors voici la triste destinée à l'origine de l'ouverture des portes de la Tour Chronariak...

— Qu'attendez-vous de nous ? demanda Mist.

— Que vous changiez l'avenir, quelle question ! Je ne tiens pas à finir pulvérisée dans l'explosion de notre lune.

— Comment ? insista la joueuse.

— Comprenez, chers amis, que le cours du temps est pareil à une infinité de dominos disposés en équilibre. Le moindre mouvement brusque provoque une réaction en chaîne très difficile de stopper. Chacun des blocs emporte les autres dans sa chute, et ceci, jusqu'au dernier. Néanmoins, si vous parvenez à effacer le bon domino en conservant un coup d'avance sur l'emballement, alors le phénomène cessera et les blocs suivants resteront debout. Évidemment, la meilleure des solutions consiste à supprimer directement l'origine du

problème en s'arrangeant pour que le mouvement brusque responsable de la précipitation des événements n'ait jamais existé, mais, comme le révèle la Pierre de Souvenir que vous avez découvert dans le hall, il est trop tard pour cela. Le drame a déjà eu lieu. Il correspond au piège tendu à vos amis par Saralzar. C'est la première étape. Elle sera suivie de beaucoup d'autres jusqu'à aboutir à la prédiction dont nous venons d'être les témoins.

La voyante se tourna dans la direction indiquée par son regard flamboyant, lorsqu'elle était en transe, et ajouta :

— Au sud-ouest se trouve la ville de Bëlt, appartenant à la puissante confédération marchande Gagnetorith. Mon instinct me dit que le cours du temps passera par cet endroit. J'espère simplement qu'il n'est pas trop tard.

— Très bien, en route ! annonça Oméga Zell.

— Un instant, l'interrompit Auriga.

— Quoi encore ! maugréa l'assassin.

— Je dois d'abord entrer en résonance pour opérer une symbiose contemplative éphémère, déclara-t-elle avec solennité.

— J'ai rien compris, avoua Sparadrap en se grattant le haut du crâne.

— Pour une fois, on est deux, concéda Gaea.

— Trois, plussoya Oméga Zell.

— En d'autres termes, je vais créer un lien entre mes dons de voyance et l'esprit de l'un d'entre vous, souligna le PNJ. Lorsque vous vous rapprocherez du cours du temps, celui en adéquation avec la prédiction de la Tour des Visions, je transmettrai mes divinations directement dans la mémoire de celui ou celle que vous aurez choisi pour assumer ce rôle clé ô combien indispensable à votre mission.

— La question ne se pose pas, se lança l'invocatrice. Il faut que ce soit Mist. C'est la plus expérimentée d'entre nous. Elle saisira immédiatement les enjeux de ce qu'elle verra.

— Aucune objection, approuva l'assassin.

Il éprouvait un réel respect pour les joueurs ayant atteint la place de numéro un durant leur parcours. Dans ce cas précis, le fait d'être un garçon ou une fille n'était plus aussi déterminant dans son jugement implacable.

— D'accord pour moi aussi, appuya le prêtre.

— C'est gentil, mais vous oubliez une chose essentielle, réagit l'intéressée. Je suis une néogicienne. En tant que telle, j'ai développé mes capacités génétiques et psychiques au détriment de la magie. Je doute que mon état soit compatible avec la notion de prophétie.

— Essaye toujours, répondit son compagnon de guildes. Peut-être que ça n'a rien à voir avec le mana ?

— On choisit Mist ! annonça Sparadrap en la pointant du doigt.

— Ainsi soit-il, accepta Auriga en approchant de la jeune femme aux cheveux violets.

Elle posa ses mains de part et d'autre de sa tête, ferma les yeux, afficha un air profondément concentré et murmura une étrange incantation. Après une dizaine de secondes, elle cessa et dit :

— J'ignore ce qu'il se passe, mais je ne ressens aucune connexion entre nous.

— Vous voyez ? souligna la teknögrade.

— Bon... Dans ce cas, j'accepte de m'y coller, s'avança Gaea.

Elle venait de trouver un avantage dans la perspective de percevoir un danger avant qu'il ne surgisse.

— Hors de question ! s'opposa Oméga Zell avec fermeté. En tant que membre de la guilde Justice, je suis le plus concerné d'entre nous trois par le sort de Saphir, d'Heimdäl, d'Ystos et du Général Castorga.

— Je ne vois pas le rapport, se défendit l'invocatrice.

— Si vous voulez, je peux...

— Non Sparadrap ! l'interrompirent de concert les deux rivaux.

— Hum... Hum... toussota quelqu'un situé près de l'accès menant aux escaliers.

— Encore vous ? s'exaspéra l'assassin.

— Nous vous avons suivis, avoua Spectro-Squelette-Warrior en affichant son sourire le plus attendrissant.

— Nous avons tout entendu, compléta Vilainor en plissant les paupières.

— Nous revendiquons toujours notre droit à venir en aide à la guilde Roxxor et j'ajouterais, maintenant qu'on a vu la prophétie, à sauver Olydri ! appuya Cruelor avec panache.

— En plus de cela, sachez que je suis incollable s'agissant du background d'Horizon 2.3, se vanta le nécromancien.

— Très bien, intervint Mist.

— Comment ça, très bien ? s'alarma Oméga Zell en se retournant brusquement vers sa supérieure. Tu ne comptes quand même pas le croire sur parole et lui filer ce rôle clé ?

— On ne peut pas se permettre de perdre davantage de temps. Avec la faction du Chaos, le duel des trois champions et le projet Indépendance, on manque cruellement d'effectif au plus haut niveau. L'issue de cette quête globale nous concerne tous, il va falloir oublier nos différends et attribuer les postes au mérite. Je vais donc vous poser trois questions assez pointues pour vous départager. Celui qui marquera le plus de points deviendra notre troisième œil, proposa la néogicienne.

— À la bonne heure ! se réjouit le challenger de la Coalition au maquillage de squelette.

— Ça me paraît honnête, commenta Gaea.

— OK, on t'écoute, céda l'assassin.

— Qui est Drök Baröld ?

— Le fondateur de la puissante confédération marchande Gagnetorith ! C'est une faction neutre et non jouable, puisqu'essentiellement composée de PNJ. Cependant, il existe une quête extrêmement difficile permettant d'obtenir ce titre honorifique qui octroie de multiples avantages, dont la possibilité pour un avatar de stocker des artefacts et des crédits à l'infini ! Pour revenir aux Gagnetoriths, on les prénomme comme ça, car à l'époque, il existait une monnaie unique, la torith et ils en gagnaient beaucoup. Leurs richesses étaient incommensurables, mais après la division de notre monde en deux factions, la torith n'était plus adaptée aux nouveaux enjeux économiques. La Coalition ne reconnaissait plus cette monnaie, puisqu'elle avait été inventée par l'Empire, désormais ennemi. Drök Baröld a donc eu l'idée de créer une valeur universelle appelée crédit, et dont les Gagnetoriths seraient les garants dans l'impartialité la plus totale. Désormais, tout est quantifiable en crédits, les pierres et métaux précieux, les artefacts, les matières premières, les prestations de service, et cetera, et cetera... Kof ! Kof !

Spectro-Squeletto-Warrior avait tout débité d'un seul souffle, parlant à toute allure jusqu'à se mettre à tousser par manque d'air.

— Euh... C'est exact, valida la teknögrade, qui n'en attendait pas tant.

Elle était impressionnée.

— Question suivante, annonça-t-elle. Citez-moi cinq métiers différents de ce MMORPG.

— Forgeron, alchimiste, travailleur du cuir, bûcheron, calligraphe, enchanteur, joaillier, mineur, voleur, inventeur, couturier, mercenaire, éleveur, cuisinier, médecin, explorateur, pêcheur, coiffeur, ménestrel ! enchaîna le nécromancien à un rythme effréné.

— On avait dit cinq ! rétorqua Oméga Zell, visiblement contrarié.

— Toutes mes excuses, c'est mon côté compétiteur qui s'emballe parfois un peu trop.

— Deux bonnes réponses sur trois, l'affaire est pliée, se rendit à l'évidence Gaea.

— Très bien, nous respectons notre engagement en te nommant troisième œil. Tu relayeras les divinations sur le terrain, signifia Mist.

Elle le faisait à contrecœur, mais ne laissa rien transparaître. La situation était trop désespérée pour ne pas recruter un tel atout lorsqu'il se présentait à elle.

— Sparadrap, lance l'invitation dans le groupe, s'il te plaît, demanda la joueuse.

— C'est fait !

— Merci ! s'exclamèrent en chœur les trois nouveaux membres de

l'expédition.

— Auriga, voici Spectro-Sque... hésita la teknögrade.

— Spectro-Squeletto-Warrior, lui souffla l'intéressé de sa voix nasillarde.

— Spectro-Squeletto-Warrior, reprit la meneuse. C'est lui qui fera le lien entre vous et nous.

— Ainsi soit-il, répéta le PNJ avant de reproduire le même rituel.

Cette tentative fut la bonne. Tout se déroula normalement. La voyante ouvrit les yeux et déclara :

— Nos esprits ne font désormais plus qu'un.

— Et c'est permanent ? s'inquiéta le nécromancien, guère emballé.

— Pas si vous déjouez la prophétie avant l'apocalypse, le rassura la femme.

— OK ! Ce coup-ci, on y va ! annonça une seconde fois Oméga Zell avec un regain de détermination.

— Direction le téléporteur, ordonna Mist. Une fois sur place, on utilisera le portail de la Tour Piriak située au sud-ouest de la mappemonde, puis on terminera le trajet en monture volante.

Les membres de l'expédition s'exécutèrent, revenant sur leurs pas et empruntant les escaliers en colimaçon dans le sens inverse. Ils poussèrent un profond soupir à l'idée de voir défiler une seconde fois ces innombrables marches donnant le tournis.

La cité Gagnetorith

Les naufragés de l'espace, membres de la guilde Justice, avaient tout essayé. Ils avaient d'abord tenté de se déconnecter pour être certains de ne plus avoir à recourir à la magie jusqu'à ce que les choses s'améliorent en Olydri. En dépit de la situation, cette fonction était bien évidemment disponible dans leur interface. Aucun MMORPG ne pouvait décemment imposer à leurs utilisateurs de rester bloqués trop longtemps devant leur ordinateur. En revanche, aussitôt après avoir cliqué, une mini cinématique s'activait, ne laissant rien présager de bon. On y voyait une horde de monstres surgir de nulle part pour les attaquer. Dans un réflexe spontané, l'avatar de Saphir générait un bouclier protecteur enveloppant toute l'équipe. Ensuite, Heimdäl annonçait :

— Voilà qui devrait les retenir un petit moment. Tiens bon le temps que je prépare une incantation suffisamment puissante pour tous les repousser.

Il s'écoulait deux à trois secondes, puis on revenait à l'écran titre d'Horizon 2.3. Il ne faisait aucun doute que la période de déconnexion entraînait *de facto* un malus de dépense de mana, alimentant de façon ininterrompue l'armée de Saralzar. Une fois de retour dans le jeu, l'avatar du chef de la guilde Justice lançait systématiquement un sort de zone, pulvérisant tous les ennemis en une fraction de seconde avec un certain panache. Les quatre joueurs pouvaient ensuite reprendre la partie là où ils l'avaient laissée, à la différence près que leur barre de mana était soit entamée, soit vide, soit, et c'était une première, affichait une valeur négative. Tout dépendait de la durée de l'absence. Les développeurs avaient imaginé ce stratagème pour rendre la situation plus crédible. D'ordinaire, Heimdäl raffolait de ce type de détails, mais pas cette fois. Il aurait apprécié trouver dans le processus de déconnexion une faille dans la machination de la Source du chaos. Ses amis et lui auraient mis leur personnage principal en attente pendant quelques semaines et auraient privilégié leur avatar secondaire. Ils auraient participé à la chute de Saralzar, récupéré la compétence permettant de voyager d'un monde à l'autre, puis auraient poursuivi leur recherche de la rosaphir l'esprit serein. Le projet Indépendance aurait été couronné de succès, l'Empire aurait retrouvé sa place du numéro un et, par la même occasion, la guilde Justice

aussi. Mais Horizon 2.3 était un jeu particulièrement ardu et ne faillait jamais à sa réputation.

La deuxième option consistait en une défaite stratégique. Saphir, Ystos, Heimdäl et le Général Castorga avaient tout fait pour survivre sans magie, mais cela s'avérait parfois impossible. Certaines zones étaient beaucoup trop dangereuses pour réussir une telle prouesse. Ils s'étaient donc laissé tuer, se refusant à recourir à des sorts d'attaque, de protection ou de soin jusqu'au bout. Comme d'habitude, ils étaient réapparus sous forme de fantômes dans un sanctuaire voisin, à une différence près. La voix de Lys, la Source de la vie, s'était mise à résonner dans leur esprit en ces termes :

— Olydrien, votre heure n'est pas encore venue. Ark'hen et moi-même avons choisi de permettre à vos âmes de rejoindre leur enveloppe corporelle. Nous comptons sur vous pour accomplir votre destinée.

Une jauge inédite apparaissait et indiquait la quantité de flux magiques transmis par les Sources fondatrices pour les maintenir entre la vie et la mort, en attendant qu'ils ressuscitent. Dans leur interface, un menu spécifique à cet événement scénaristique majeur récapitulait les conséquences de leurs actes. Pour l'heure, ils avaient augmenté les caractéristiques de chaque soldat ennemi à hauteur de neuf pour cent et permis l'embrigadement de mille-deux-cent-quatre Olydriens devenus Sansâmes pour avoir sciemment violé le Pacte du Cycle Éternel.

En définitive, la seule manière de ne pas trop aggraver la situation était de jouer et de tenter de survivre sans trop puiser dans leurs réserves de mana, tout en acceptant l'idée que quelques écarts apparaissaient comme étant inévitables.

— Mist est à côté de moi au cybercafé, elle demande à nous parler sur Eskyte, annonça Saphir.

— Je suis déjà connecté, signifia le Général Castorga.

— Moi aussi, dit Ystos.

— Dans cinq secondes, ce sera également mon cas, prévint Heimdäl.

Le chef de la guilde Justice, amoureux du roleplay et passionné de background, détestait ce type de pratique parasitant l'immersion. Ses compagnons d'armes et lui étaient censés être pris au piège, condamnés à passer de lune en lune sans assistance, jusqu'à découvrir une solution pour rentrer chez eux. Normalement, ils ne devraient pas entrer en contact de façon détournée avec Mist, mais les intrigues étaient si nombreuses, la compétition avec la guilde Roxxor si âprement disputée, et la situation si mal engagée à l'échelle du jeu tout entier, qu'il était contraint de faire une exception en tolérant

certains écarts.

— Je suis prêt, signifia le mage.

— Salut, s'annonça la néogicienne.

— Bonjour, Linda, répondit le druide. J'ai vu sur l'écran de Kévin que vous étiez arrivés à Bêlt. Du nouveau ?

— Pas encore. On est en train de parler à tous les PNJ jusqu'à ce qu'on trouve un lien avec la prémonition.

— Pendant la cinématique, Saralzar a dit que le chaos avait vocation à s'étendre au-delà des frontières d'Olydri, se souvint le chef de guildes. Il y a fort à parier que l'apocalypse dont vous avez été les témoins dans la Tour des Visions en est la conséquence plus ou moins lointaine.

— Il chercherait à contaminer toutes les lunes ? C'est ça qui serait l'élément déclencheur de la guerre entre les Sources ? projeta la teknögrade, pensive.

— On sait qu'à forte dose, le chaos peut rendre à la fois violent et imprévisible. On a pu le vérifier à l'occasion d'une quête aux prémices de cette intrigue, se souvint Saphir. À cause de ce poison, le Phénix du feu avait eu un comportement agressif. Il se pourrait qu'à force de voir leurs flux infectés, les Sources elles-mêmes finissent par perdre le contrôle de leurs actes. Saralzar prône la loi du plus fort, c'est au nom de cette conviction qu'il est devenu la Source du chaos et que Tabris l'a extrait de la boucle temporelle. D'après lui, les puissants doivent écraser les faibles et les faibles doivent s'unir pour tenter de renverser les puissants. Selon cette théorie, c'est à cette seule condition que les choses finiront par s'équilibrer d'elles-mêmes dans l'univers.

— C'est compatible avec la perspective d'une guerre totale qui commencerait avec les peuples, puis s'étendrait aux gardiens, comme les Phénix et les Ombres, puis se terminerait par les Sources, réfléchit Ystos. En tout cas, on en prend le chemin.

— Ce qui nous amène à un point clé, poursuivit Heimdäl. Pour le moment, la Source du chaos n'est pas assez puissante pour absorber de grandes quantités de flux magiques. Au vu de son comportement, je suppose qu'elle est incapable de résister à l'abondance de mana circulant sur notre lune, car n'oublions pas une chose essentielle, nous avons la particularité de devoir composer avec trois Sources actives, plus une quatrième dormante avec le néant. Saralzar, contrairement à Lys, Ark'hen, Sin et Dörtos, n'est pas une véritable Source. On le qualifie de la sorte parce qu'il s'en rapproche, mais c'est loin d'être exact. Il a d'abord été un Olydrien ordinaire avant d'être damné, puis de se transformer en Sansâme. Ensuite, il a violé le Pacte du Cycle Éternel à maintes reprises jusqu'à devenir ce qu'il est aujourd'hui. En dépit de ses efforts, son essence ne génère et ne générera jamais de mana à partir de rien. Il a besoin d'en puiser ailleurs pour le changer

en chaos, mais la quantité de flux émanant de la vie, de la mort et de l'infini est trop importante pour lui. Cette saturation va au-delà de ses capacités. S'il n'avait pas réagi, il aurait été affaibli, voire consumé. Si mes déductions se révèlent exactes, c'est pour cette raison qu'il a quitté Olydri et se déplace de monde en monde tout en cherchant à alimenter son armée à distance. Les autres lunes sont régies par une Source unique, elles sont donc moins nocives pour lui. Lorsqu'il atteint la limite de mana que son essence est en mesure de transformer en chaos, il change d'environnement pour ne pas être submergé et reproduit le processus ailleurs. Mes conclusions sont les suivantes. Il a besoin d'accroître sa résistance aux flux antagonistes.

— Eh bien ! On m'a souvent vanté ta science du background, mais je ne pensais pas que tes analyses étaient aussi poussées, s'exclama Mist, admirative.

— Disons que je prends beaucoup de notes, se contenta de répondre le mage avec modestie.

— On va chercher quelque chose en ce sens, annonça l'ancienne numéro un. Et vous, ça avance ? s'enquit-elle, soucieuse.

— Hier, on était sur une lune ressemblant à un immense désert, et dont les océans flottaient dans le ciel sous forme de bulles gigantesques, expliqua Saphir. Les autochtones étaient divisés en deux ethnies. Il y avait ceux qui vivaient dans l'eau et ceux qui évoluaient à la surface. Ils se haïssaient. On s'est retrouvés au milieu d'une bataille, c'était l'horreur. Finalement, on a trouvé refuge dans une tour dont on ne voyait pas le sommet. Elle ressemblait à une rose des sables géante et s'élevait haut dans le ciel au point de traverser certaines sphères aqueuses. À l'intérieur, à force de gravir les étages, on y a rencontré des représentants des deux races. On a enchaîné les quêtes et on a fini par se faire passer pour des diplomates venus d'Olydri pour les aider à restaurer la paix. Le plus drôle, c'est qu'on a réussi. On commence à avoir une belle collection d'artéfacts et d'objets précieux dans nos inventaires. Ça va faire du bien aux finances de la guilde.

— Tout ça en vingt-quatre heures ?

— Oui. Par contre, aujourd'hui, c'est plus compliqué. On est sur une lune essentiellement recouverte de végétation.

— En quoi est-ce un problème ? s'étonna Mist en s'imaginant une forêt tropicale sans fin, dépourvue de faune.

— Il n'y a nulle part où se planquer et chaque espèce est dotée d'une volonté propre. Certains végétaux sont carnivores, ce qui est un comble, vu qu'il n'y a pas d'animaux, d'autres projettent des spores empoisonnées ou des épines, il y a des lianes qui se déplacent comme des boas constrictors, j'en passe et des meilleures... Seuls les arbres ont l'air normaux. On a couru jusqu'au plus gros et depuis tôt ce matin, on essaye de grimper le plus haut possible sur son tronc pour se

mettre hors de portée de toutes ces saletés ! relata la paladine.

— Le changement de lune s'opère toujours à midi pile, précisa Ystos. Au début, on a eu recours à la magie pour brûler certains spécimens pour nous frayer un chemin afin de nous protéger quand on était cernés, ou tout simplement pour guérir du poison, mais maintenant ça va mieux. Il semblerait qu'on ait trouvé la solution. En tant que druide, il aurait été malvenu de me faire tuer par des plantes. Les prochaines heures devraient être plus tranquilles en attendant l'épreuve suivante.

— Je le souhaite, réagit la néogicienne. J'y retourne. Merci, Heimdäl pour cette piste !

— De rien, dit ce dernier.

— On fait le point en milieu de journée. J'espère qu'on en aura fini avec tout ça avant le début du duel des trois champions. Bonne chance, conclut Saphir avant de clôturer la visioconférence.

Tout en s'entretenant avec ses compagnons pris au piège, Mist avait continué à suivre le groupe en silence. Elle avait pris soin de couper l'entrée sonore d'Horizon 2.3 pour ne pas être entendue dans le jeu. Elle ne voulait rien révéler aux partisans de la Coalition s'agissant du sort de la guilda Justice.

L'expédition se trouvait sur la place principale de Bëlt et se répartissait les PNJ éparpillés, parlant à chacun d'eux en utilisant des mots-clés bien précis, préalablement définis par la teknögrade. Comme bien souvent lorsqu'il s'agissait d'une cité sous l'égide Gagnetorith, le décor était somptueux et volontairement tape-à-l'œil. L'architecture des bâtiments était d'un raffinement peu commun, mêlant des courants propres à la fantasy et au steampunk. La confédération marchande se faisait un point d'honneur à mélanger les styles de l'Empire, de la Coalition et, depuis peu, de l'Ordre. Les aventuriers, potentiels futurs clients, devaient se sentir bien, et ceci, quelle que soit leur origine. Il y avait des statues, des rouages de mécanismes inutiles, mais décoratifs, des dômes recouverts d'or et d'argent, des mosaïques dont les pierres précieuses brillaient de mille feux sous les rayons des trois soleils, des jardins aux plantes exotiques multicolores taillées au millimètre près, rien n'était laissé au hasard. Cette ville était conçue comme une immense fontaine érigée au milieu d'un fleuve. Vues du ciel, les constructions formaient des cercles concentriques. La périphérie était moins haute que le centre. Des cascades s'écoulaient de manière ininterrompue depuis la base des édifices. Des ponts reliaient les différents quartiers entre eux. Un port permettait aux bateaux à faire escale le temps de transiter leur cargaison. Les Gagnetoriths s'établissaient toujours à des endroits stratégiques sur le plan économique et Bëlt n'échappait pas à cette règle.

— Personne n’a l’air d’être concerné par la prémonition de mamie folle dingue, annonça Oméga Zell en revenant vers sa supérieure.

Il ne cherchait pas à dissimuler sa profonde lassitude. Les autres approchèrent de la néogicienne en faisant état du même constat.

— Parfait ! réagit la teknögrade avec satisfaction. Il fallait procéder par élimination et cette étape fastidieuse nous a permis de retirer les badauds de l’équation. On va pouvoir passer à l’étape suivante en ciblant notre approche. Étant donné qu’il n’existe aucune rumeur pour nous mettre sur la voie, on peut donc supposer que les PNJ qui nous intéressent agissent dans l’ombre. Si ça concerne Saralzar, on va probablement avoir affaire à des Sansâmes, mais je doute qu’ils se pointent ici, du moins, pas à visage découvert. La confédération marchande a la réputation de traiter avec n’importe qui du moment qu’il y met le prix, mais ils ne vont pas prendre le risque de le faire au vu et au su des partisans de l’Ordre, de l’Empire et de la Coalition. Les conséquences géopolitiques seraient trop graves, ça pourrait donner lieu à un boycott. Quel endroit serait le plus indiqué pour ce type de pratique, selon vous ?

— Oublions les édifices officiels, intervint Spectro-Squeletto-Warrior en ramenant ses dreadlocks en arrière d’un geste de la main, laissant apparaître son visage intégralement tatoué. Je parie sur le port !

— C’est une prédiction ou une supposition ? demanda Gaea, méfiante.

— Ce n’est qu’une supposition qui nous mènera, je l’espère, à une prédiction, s’amusa l’intendant de la guilde Roxxor en se mettant à rire bêtement de son propre trait d’humour.

— Bonne idée, approuva Mist. Suivez-moi, c’est par là.

Ils se mirent en route et arrivèrent à l’endroit indiqué en moins de cinq minutes.

— Mais... Le port est immense et il est bourré de bateaux, se plaignit l’assassin. On va y passer des heures !

— Il faut ce qu’il faut, souligna la néogicienne. Le très haut niveau nécessite parfois des phases de recherche, c’est comme ça. Il faut prendre ton mal en patience et rester concentré pour ne rater aucun indice.

— En parlant d’indice... intervint Vilainor en pointant le nécromancien du doigt.

Ce dernier s’était arrêté et ses yeux, entièrement blancs, venaient de s’illuminer.

— Qu’est-ce qui lui arrive ? s’inquiéta Sparadrap.

— Je ne sais pas, il est devenu bizarre à l’instant même où nous sommes entrés dans cette zone, précisa le mage.

— De la divination ! Il est en train de voir l'avenir, s'enthousiasma l'invocatrice.

— On va enfin avancer ! souffla Oméga Zell.

Après une trentaine de secondes de transe, Spectro-Squeletto-Warrior semblait reprendre le contrôle de son avatar. Sans attendre, il s'écria :

— Je viens d'avoir une prémonition ! C'est le pirate là-bas qui a tout déclenché, il ne faut surtout pas le perdre. Suivons-le sans qu'il ne s'en rende compte, je vous expliquerai en chemin.

— Entendu, répondit Mist en s'exécutant, talonnée par le reste du groupe.

— Bon alors, t'as vu quoi ? s'impatienta l'assassin.

— Une transaction secrète va avoir lieu dans la cale d'un bateau entre le contrebandier que nous sommes en train de coller au train, et un seigneur Sansâme dissimulé sous une cape à capuchon noire. Il ne sera pas difficile à reconnaître quand nous le croiserons, puisqu'il porte un masque d'ivoire avec des motifs rouges dessinés dessus. Ils vont évoquer un peuple arrivé sur Olydri via les portes ouvertes vers les autres mondes. Il s'agit des Touchefeux. On raconte qu'avant de débarquer, ils se seraient soulevés contre leur propre Source, celle de l'incandescence, contrôlant la chaleur, et l'auraient vaincue. Pour qu'elle ne revienne jamais, chacun d'entre eux en a absorbé une partie en la scellant dans son corps. De cette manière, ils continuent de puiser dans son mana bien qu'ils aient changé de lune. Le Sansâme s'est montré très intéressé par cette particularité et veut apprendre leurs secrets. Il souhaite comprendre comment ils ont été capables de vaincre une Source et de quelle manière ils ont pu l'enfermer dans leur propre enveloppe sans être submergés par le flux qu'elle génère. Après ça, le pirate a reçu une grande quantité d'or, puis a ordonné à ses hommes de lever l'ancre. Le bateau a quitté le port direction l'océan, sans doute pour rejoindre la cité de Gouffrefeu.

— Et on est censés faire quoi ? s'interrogea l'assassin, perplexe. On s'infiltre et on assiste à la scène pour entendre une deuxième fois ce qu'il vient de nous raconter ?

— Tu devrais faire un peu plus confiance aux développeurs, temporisa la néogicienne. On est là pour altérer le cours du temps, il ne tient qu'à nous d'opter pour une meilleure alternative.

— Zigouillons le contrebandier sur-le-champ ! s'exclama Cruelor.

— Oui ! approuva Vilainor de sa voix stridente. Comme ça, il ne sera pas en mesure d'informer le Sansâme, lequel ne relaiera jamais cette précieuse donnée à son maître Saralzar et Olydri sera sauvé !

— Qu'on lui coupe la tête ! s'emporta Spectro-Squeletto-Warrior.

— Chut ! souffla Gaea. Il va nous entendre et s'enfuir. Vous allez

tout faire rater !

— Pardon, réalisa le nécromancien.

— Ce n'est pas une mauvaise idée, consentit Mist, mais il y a un hic. Il est strictement interdit d'avoir recours à la force en territoire Gagnetorith. Si on viole cette règle, on va perdre des points de réputation au point de s'exposer à un bannissement à plus ou moins long terme.

— C'est pas un problème, si ? intervint Oméga Zell. Il suffira d'aller faire nos courses dans les villes de notre faction jusqu'à ce que leur sanction soit levée.

— Je connais quelqu'un à qui c'est arrivé, et les répercussions ne sont pas si évidentes à contourner, se remémora la néogicienne. L'influence de la confédération marchande va bien au-delà de leur territoire. Nos visages seront placardés partout en Olydri et la plupart des PNJ de notre propre camp refuseront de nous céder certains articles ou alors, ils en doubleront le prix, puisque la qualité de leur stock va de pair avec les bonnes relations qu'ils entretiennent avec les Gagnetoriths. Idem pour l'Hôtel des ventes. Il faudra donc solliciter les contrebandiers jusqu'à ce que ça se tasse. Cela nous conduira dans des endroits dangereux comme Piratas.

— Quelle horreur ! s'exclama Gaea, épouvantée par cette sombre perspective. Et comment on sort de ce pétrin ? Il suffit d'attendre ?

— C'est une solution, mais elle prend beaucoup de temps. Pour accélérer les choses, il faut faire toute une série de quêtes au profit des Gagnetoriths. Par exemple, il faudra récupérer un artéfact rarissime dans un donjon de haut niveau et le leur remettre, ou encore passer sa journée à récolter des matières premières pour leur compte. Bref ! C'est long et fastidieux, sans parler du fait que ça fait perdre un maximum de points au classement.

— On oublie cette proposition ! affirma précipitamment Vilainor. Si on commettait une telle erreur, le seigneur Amaras ne nous pardonnerait pas !

— Dame Roxana nous grillerait à coup sûr ! surenchérit Spectro-Squeletto-Warrior.

— Et si on tuait directement le vilain Sansâme ? intervint Sparadrap.

— Tu as entendu ce qu'on vient de dire ? s'agaça l'assassin.

— Mais... Je croyais que la faction du Chaos était l'ennemi de tout le monde ? se défendit le prêtre.

— Pour une fois, il marque un point, l'appuya l'invocatrice.

— Officiellement, les Gagnetoriths n'ont pas ennemi, précisa Mist. Ils ne jurent que par la richesse, peu importe son origine. Si l'Empire, la Coalition et l'Ordre perdaient la guerre, ils feraient affaire avec le Chaos sans sourciller. Malheureusement, tout ce que je viens de dire

s'applique aussi au Sansâme planqué dans la cale d'un de ces navires, indiqua la joueuse.

— Ce qui nous laisse deux solutions, récapitula le mage.

— On t'écoute, l'invita la chef de groupe.

— La première consiste à surenchérir. En d'autres termes, nous interpellons le pirate et nous le payons plus cher que ce que lui a promis son client. En rachetant l'exclusivité, nous jouons le jeu de la confédération marchande et nous récupérons l'information.

— Nul ! Idée suivante ! s'opposa Gaea, catégorique. Hors de question de dépenser le moindre crédit, même si c'est pour sauver le monde !

— Et pourquoi ça ? s'offensa Cruelor dont le souffle provoqué par la puissance de sa réplique décoiffa l'invocatrice.

— Parce que je suis fauchée, mentit cette dernière, un peu effrayée par l'imposante femme tout en muscles.

— Après, si vous êtes partants pour aligner la monnaie, on peut tenter le coup, les incita Oméga Zell.

— Hors de question ! refusa à son tour Spectro-Squeletto-Warrior.

— Allez, un petit effort ! La guilde Roxxor est pétée de thunes, insista l'assassin.

C'était décidément un piètre manipulateur.

— Faisons moitié-moitié, trancha Sparadrap, de bonne foi, toujours enclin à arranger les choses.

— C'est déjà trop, résista le partisan de la Coalition à la peau intégralement tatouée.

— On ne connaît même pas le montant, fit remarquer le soigneur.

— Oublions cette proposition. Le seigneur Amaras ne nous a pas donné accès au coffre de guilde, avoua le nécromancien en prenant un air blessé par ce manque de confiance.

— Vous auriez dû commencer par-là, leur reprocha Mist. De toute façon, cette solution aurait eu peu de chances de fonctionner.

— Et pourquoi donc ? se vexa Vilainor, le menton levé et les lèvres encore plus pincées que d'habitude.

— Parce qu'ici, il ne faut se fier à personne, développa la néogicienne. Ce PNJ aurait empoché notre argent, nous aurait promis l'exclusivité, puis, dès qu'on aurait eu le dos tourné, il aurait vendu la même information une deuxième fois, puis une troisième, une quatrième et ainsi de suite... On aurait eu l'impression d'avoir accompli cette quête alors qu'en réalité, on aurait juste perdu beaucoup de crédits sans altérer le cours des événements. Au mieux, on aurait gagné une poignée de secondes.

— Bien dit ! approuva Gaea.

— Euh... C'est pas faux, admit le mage. Bon... Voici la seconde alternative, reprit-il, désireux de passer à autre chose. Puisque nous

possédons déjà l'information, nous avons une longueur d'avance, n'est-ce pas ?

— C'est le principe de la divination, commenta Oméga Zell.

— Alors, devançons-les et rendons-nous à Gouffrefeu avant eux. Une fois là-bas, nous négocierons et nous les convaincrions de ne pas accepter l'alliance avec la faction du Chaos. Non seulement ils ne leur révéleront pas leurs petits secrets, mais avec un peu de chance, et beaucoup de force de persuasion, ils pourraient même combattre les Sansâmes à nos côtés !

— En voilà une idée brillante ! s'extasia Spectro-Squeletto-Warrior avant de s'adonner à une sorte de danse de la victoire plutôt ridicule.

— De toutes nos options, celle-ci me semble être la meilleure, valida Mist. C'est décidé, on fait comme ça !

— Bien ! Comment rejoindre cette destination dans les plus brefs délais ? tempêta la guerrière.

— Oublions le bateau, c'est le moyen de déplacement le plus lent après la marche, réfléchit la teknögrade. D'ailleurs, je me demande si le fait que le PNJ ait justement recours à celui-ci n'est pas fait exprès de la part des développeurs ? En tout cas, ça conforte notre stratégie. Changeons de continent en passant d'Örn à Keos. Si nous payons pour utiliser l'un des téléporteurs magiques reliant les cités Gagnetorith entre elles, nous pourrons nous rendre au village de Paröw en un rien de temps. C'est le point de chute le plus proche de Gouffrefeu. Ensuite, nous louerons des montures volantes à grande vitesse et ça devrait passer, analysa-t-elle.

— Je confirme, c'est la combinaison la plus rapide. Je dirais que ce trajet devrait nous octroyer une heure d'avance sur le Sansâme, souligna le nécromancien.

— Dans ce cas, ne perdons pas une seconde. Suivez-moi, ordonna Mist en insufflant le mouvement.

Le côté radin de Gaea détestait la perspective de devoir mettre la main à la poche dans le seul but d'emprunter des raccourcis. Pour se consoler, elle songea à la valeur inestimable de la récompense promise aux porteurs d'une quête secrète et unique. Et puis, si elle regardait le bon côté des choses, ils n'avaient pas encore été mis en danger. C'était sans nul doute un point appréciable, surtout lorsqu'on voyait les membres composant cette expédition. Si l'on exceptait l'ex-championne d'Horizon 1.0, personne n'avait l'air doué en phase de combat. Elle connaissait les défauts de ses anciens compagnons d'armes de la guilde Noob, et il était inutile d'être clairvoyant pour se rendre compte que les trois intendants de la guilde Roxxor ne valaient pas un clou, en dehors de leurs compétences administratives et de leur savoir relatif au monde d'Olydri. L'invocatrice, oscillant entre

contrariété et optimisme, ignorait quoi penser. Fallait-il recruter de nouveaux membres ? Mais qui ? Fantöm et Amaras étaient occupés à régler les derniers détails du duel des trois champions. S'agissant de Spectre, à chaque fois qu'il avait le malheur de mettre son nez dans une intrigue, il se délectait en envenimant les événements scénaristiques majeurs. Tout ce qui l'intéressait, c'était d'augmenter la difficulté de ce MMORPG qu'il jugeait trop simple à son goût. Il était obsédé par le fait de pousser les joueurs à se surpasser. Heimdäl, Ystos, Saphir, le Général Castorga, Roxana, Decklan, Battos et le Général Cetardüs étaient coincés sur d'autres lunes. Ils n'étaient pas les seuls, d'ailleurs. L'invocatrice avait lu sur un blog qu'une soixantaine de membres appartenant au top cent étaient bloqués là-haut eux aussi. Pour ne rien arranger, plus la faction du Chaos gagnait en puissance et plus son armée de Sansâmes se déployait, élargissant le front d'une guerre devenue inévitable, à l'image de l'assaut nocturne ayant abouti sur la chute du village Irmika. Le reste de la communauté était donc partagé entre ceux obnubilés par le duel imminent entre les trois champions et ceux éparpillés sur la mappemonde, occupés à défendre leur faction contre un envahisseur de plus en plus oppressant. Au bout du compte, après avoir pesé le pour et le contre, Gaea s'estima heureuse de pouvoir compter sur Mist en cette période de disette. Les autres feraient office de bouclier humain en cas de coup dur.

Une traque infernale

Nous étions en milieu de matinée lorsque les membres de l'expédition missionnée par Auriga virent leur journée prendre une tournure que Gaea qualifia de dramatique, tragique, apocalyptique, cataclysmique et autres superlatifs en « ique ». Pourtant, tout avait bien débuté. Les griffons, loués comme prévu au village Gagnetorith de Paröw avaient survolé la ville de Boidrian, puis le village de Vaträl, tous deux conquis depuis longtemps par la Coalition, avant de s'éloigner de la côte et de planer paisiblement au-dessus des montagnes de Lassierra. La vue sur les reliefs aux couleurs orangées était imprenable. Certaines créatures sauvages, particulièrement féroces, ne remarquaient même pas leur présence. Les joueurs se trouvaient hors de leur portée, confortablement installés sur le dos de montures volantes puissantes et véloce. Il s'agissait d'un trajet automatique censé les conduire sans encombre aux portes de Gouffrefeu, une cité abandonnée par les Keosamas depuis des milliers d'années. Elle avait été érigée au beau milieu d'un territoire, dont les conditions géologiques et météorologiques étaient devenues trop hostiles pour y résider depuis l'explosion de la Pierre des Âges. Une fois les derniers sommets rougeoyants franchis, la roche s'était ternie, puis peu à peu assombrie. Elle semblait avoir été calcinée. Un signe annonciateur de Vulca, la région des mille volcans perpétuellement en fusion, crachant des panaches de cendre dans le ciel et déversant des coulées de magma mortelles. Avant d'y parvenir, il fallait traverser la faille des Arks, suivie du légendaire cratère du Cataclysme, stigmaté éternel d'une fin du monde jadis évitée de justesse grâce aux Sources fondatrices. En passant au-dessus du gouffre sans fin, depuis lequel s'échappaient encore des résidus de néant, Mist avait interpellé les membres du groupe en pointant du doigt un attroupement massif visible en contrebas. Les griffons, conscients du danger, avaient gagné en altitude, compliquant la perception des détails de ce paysage désolé. Les joueurs avaient zoomé sur leur écran pour essayer de comprendre de quoi il s'agissait. Ils furent pris d'effroi en identifiant une armée de Sansâmes. Il y en avait des milliers et tous paraissaient prêts à attaquer. L'alliance de la faction du chaos avec la Source du néant faisait de cette partie d'Olydri le territoire idéal pour établir un quartier général. D'autant que Dörtos cherchait à revenir à la surface.

Heureusement pour les joueurs, cela n'avait rien d'imminent. Un fragment de son essence avait certes été libéré par Tabris, permettant à la Source du néant de communiquer avec ses fidèles, mais son âme demeurait enfouie dans les tréfonds et son véritable corps dissimulé dans un lieu gardé secret par les Phénix et les Ombres. Un doute s'était immiscé parmi les membres de l'expédition lorsqu'ils virent l'armée de Saralzar se mettre en branle en direction de Vulca. Pourquoi choisir une direction sans issue ? Une péninsule dévastée et inhospitalière dont personne ne voulait ? Gouffrefeu était-il leur objectif ? Le trajet se termina dans un climat houleux. Spectro-Squeletto-Warrior fut cuisiné par ses compagnons pour s'assurer qu'il n'avait omis aucun détail en leur relatant sa prémonition. Rien de probant ne découla de cette conversation animée, ayant abouti sur une hypothèse alarmante. Et si les Sansâmes projetaient de s'emparer du secret du peuple Touchefeu par la force ? Et si l'individu croisé à Bêlt n'avait jamais eu l'intention de se rendre sur le continent de Keos pour négocier ? Peut-être s'était-il contenté de transmettre l'information à ses semblables par la pensée, ou autre moyen quasi instantané, avant d'embarquer sur le navire ?

À son arrivée sur place, l'expédition avait découvert, stupéfaite, que l'armée aperçue à proximité de la brèche n'était qu'un renfort d'arrière-garde. Une simple vague supplémentaire s'étant mise en route pour gonfler les rangs d'une marée de Sansâme encerclant d'ores et déjà Gouffrefeu. La bataille n'était pas encore engagée, mais le siège était établi. La faction du Chaos semblait réfléchir à la meilleure façon de pénétrer une cité aux remparts hauts comme des montagnes, au revêtement brûlant comme de la lave, et abritant un imposant donjon aux nombreuses tours pointées vers le ciel, comme des pics acérés.

Gaea avait intimé l'ordre à sa monture volante de rebrousser chemin, mais il était trop tard. Le trajet automatique ne pouvait plus être modifié. Ils mirent pied à terre bon gré mal gré au sommet du palais imprenable, noir comme du charbon, et dont les fenêtres brillaient d'une lueur rouge inquiétante. Les résidents se préparaient sans doute à la guerre.

— Empêchez les griffons de repartir ! s'écria l'invocatrice en voyant les créatures célestes déployer leurs grandes ailes.

— Impossible, il n'y a pas de maître de vol dans les parages, indiqua Mist. Maintenant qu'ils ont accompli leur mission, ils vont retourner jusqu'à lui, mais sans nous. Au vu de la situation, c'est embêtant, mais il faut faire avec.

— Embêtant ? Mais... mais c'est une catastrophe ! s'égosilla Vilainor en tremblant comme une feuille.

— Pas moyen d'invoquer ma propre monture volante ou de

recourir à un sort de téléportation ! s'alarma Gaea en répétant l'action à de multiples reprises.

— Je sais. J'ai essayé aussi, mais ce type de commande est grisé, souleva la teknögrade. On vient probablement d'activer un événement scénaristique et il va falloir y faire face.

— J'ai pas signé pour ça ! couina l'invocatrice.

— C'est une quête secrète unique, personne n'a dit que ce serait facile, intervint l'assassin.

— Je vous préviens ! Je vendrai chèrement ma peau ! hurla Cruelor en dégainant son épée avant de la brandir et de l'agiter dans tous les sens en toisant la horde de PNJ en contrebas.

— On se calme, temporisa la néogicienne. Gardons notre sang-froid et réfléchissons. Si les développeurs nous ont mis dans cette situation, c'est qu'il existe forcément une solution pour en sortir. À nous de la découvrir.

— Déjà, on est dans l'enceinte de Gouffrefeu, c'est un point plutôt positif, fit remarquer Oméga Zell avec pragmatisme. Il vaut mieux ça plutôt que d'être pris au piège devant l'entrée, entre des portes closes et des Sansâmes.

— C'est sûr que vu comme ça... concéda Spectro-Squeletto-Warrior, dont la voix était plus nasillarde qu'à l'accoutumée.

— Entrons et voyons comment ça se présente avec le peuple Toucheveux, annonça Mist en insufflant le mouvement.

Ils s'engouffrèrent dans la tour et descendirent en file indienne.

— Encore des escaliers, maugréa l'assassin. Je déteste les escaliers !

— Moi aussi je les aime pas trop, l'accompagna Sparadrap, bougon. J'ai du mal à contrôler mon avatar quand y'en a trop. Le pire, c'est ceux qui tournent sans arrêt ! Je me cogne tout le temps contre les murs.

— Depuis le temps pourtant, tu devrais au moins savoir marcher correctement, soupira son compagnon à l'accent du sud.

— Oui, mais je...

— Chuuuuut ! les interrompit le nécromancien aux dreadlocks.

— Quoi ? Tu viens d'avoir une nouvelle vision ? s'enquit Oméga Zell.

— Non. Taisez-vous et écoutez attentivement, murmura le joueur tatoué en poursuivant sa progression à pas de loup.

Des clameurs s'élevèrent, rebondissant sur les parois vitrifiées par la chaleur dans un écho sans fin.

— Ils ont l'air d'être des milliards ! se lamenta Gaea en hésitant à retourner sur le toit.

— Tant mieux, commenta son rival de toujours. Il faudra au moins ça pour défoncer l'armée du chaos.

— Et s'ils étaient agressifs ? s'inquiéta la joueuse.

— Ce sera probablement le cas au début, supposa Mist. À nous de trouver les bons mots-clés pour retourner la situation avant de finir en miettes.

— Ouiiiiiiiin ! couina l'invocatrice.

Ils aboutirent sur un large balcon surplombant d'une vingtaine de mètres une immense pièce circulaire au centre de laquelle étaient massées environ cinq cents silhouettes. Les membres de l'expédition approchèrent discrètement, se penchèrent au-dessus du vide et observèrent en silence. Les Toucheveux étaient des créatures humanoïdes plutôt imposantes, au corps entièrement noir et enflammé de la tête aux pieds. Leur peau était décorée de tatouages irradiants. Leur teinte semblait conditionner leur hiérarchie. Plus la couleur tendait vers le rouge et moins ils paraissaient avoir de poids dans cette assemblée. Inversement, le bleu impliquait davantage de posture. Leur chef était le seul d'entre eux à arborer des flammes blanches, brillant bien plus intensément que celles de ses congénères. Sans doute était-ce une question de différence de température ? S'ils puisaient leur force dans ce qu'il restait de la Source de l'incandescence, la chaleur devait être un élément déterminant dans leur société. Pour simplifier l'expérience de jeu, les développeurs n'avaient pas mis en place de langue spécifique à ce peuple venu d'ailleurs. Les joueurs pouvaient donc comprendre le discours du meneur, dont la voix, caverneuse et grave, proclama :

— Mes frères, après notre combat héroïque, nous avons vu dans l'ouverture de ce portail, un signe ! Une récompense providentielle pour avoir vaincu la Source de l'incandescence, nous, ses créations jugées inférieures, trop longtemps asservies par ce dieu malfaisant ! Ce monde, berceau de notre nouvelle vie, nous a offert des terres ardentes compatibles avec ce que nous sommes. Cette cité, vide de tout occupant, est devenue notre demeure. Ce don inespéré, nous l'avons mérité ! Nous ne pouvons laisser le peuple de cette lune nous l'arracher ! Pas après ce que nous avons traversé ! Nous devons défendre notre droit d'exister !

Les Toucheveux, galvanisés par ces quelques mots, poussèrent une clameur assourdissante et leurs flammes redoublèrent d'intensité.

— Si ces gars-là ont été capables de vaincre une Source, ils vont balayer les Sansâmes à coup sûr, commenta Oméga Zell.

— C'est peu probable, intervint Mist, sceptique.

— Pourquoi ? s'étonna l'assassin.

— À mon avis, ceux qu'on aperçoit en contrebas sont des survivants. Affronter une Source a dû engendrer des milliers, voire des millions de morts. Je doute qu'une poignée de Toucheveux rescapés

vienne à bout d'une armée comme celle qu'on a survolée à l'extérieur. Ajouté à cela, ils ne veulent pas particulièrement entrer en conflit. Ils voient la faction du Chaos comme des habitants de ce monde et ils s'imaginent qu'ils viennent les déloger. S'ils sont faits prisonniers, chose qui arrivera très certainement si on n'intervient pas, ils coopéreront dans l'espoir qu'on les laisse tranquilles. Cette hypothèse est d'autant plus plausible que c'est Saralzar qui a ouvert les portes vers les autres mondes grâce à Tabris. Compte tenu de ce que vient de déclarer leur chef, ils le verront comme un bienfaiteur, puisqu'ils ont l'air heureux d'être ici. On a tout intérêt à leur faire comprendre que c'est nous les véritables Olydriens et qu'on ne leur veut aucun mal. Ensuite, on cherchera une solution pour les sauver dans l'espoir qu'ils ne révèlent jamais leurs secrets aux Sansâmes. De cette manière, la Source du chaos ne deviendra pas plus puissante et ses plans de contamination des quatre-vingt-dix-neuf lunes seront contrariés. Si on arrive à faire tout ça, j'ignore dans quelle mesure on aura changé le futur, mais je suis persuadée qu'un grand pas en avant aura été fait.

— Comment comptez-vous les soustraire à nos ennemis ? s'intéressa Vilainor. Ils sont nombreux et pas vraiment du genre discret.

— Il faut les faire passer par les profondeurs, signifia l'ancienne numéro un.

— Comment ça ? tonna Cruelor, incapable de murmurer.

— Gouffrefeu est un donjon. Je l'ai déjà fini une fois, à l'époque d'Horizon 1.0.

— Vous pensez réellement que le fait de s'enterrer vivants dans un cul-de-sac géant bourré de créatures damnées prêtes à nous mettre en pièces va nous avancer à quelque chose ? s'inquiéta Gaea.

— Ce n'est pas une voie sans issue, la rassura Mist. À la fin de cette instance, on aboutit sur un vaste réseau de cavernes menant un peu partout à la surface de Vulca et des montagnes de Lassierra.

— Ingénieux ! On contournerait l'armée des Sansâmes en passant par-dessous, ni vus, ni connus ! la félicita Spectro-Squeletto-Warrior.

— Commençons déjà par établir un premier contact avec les Touche-feux et prions pour ne pas être pulvérisés avant d'avoir eu le temps de leur parler, indiqua la teknögrade. Le problème, quand il n'y a pas de point d'exclamation pour baliser une quête, c'est qu'on doit faire preuve d'esprit de déduction et prendre des risques.

— Aucune divination pour nous dire si c'est une bonne ou une mauvaise idée ? demanda l'invocatrice à l'attention du nécromancien.

— Hélas... répondit ce dernier en secouant la tête de droite à gauche.

— Courage ! Ils n'ont pas l'air si méchants, relativisa Sparadrap.

— Je ne sais pas ce qu'il te faut ! s'emporta Gaea, choquée par

cette absence totale d'instinct de survie.

S'ils venaient à être tués, leur fantôme réapparaîtrait au cimetière le plus proche, sans doute à l'extérieur de Gouffrefeu et donc au milieu des Sansâmes. Ils devraient alors faire un choix entre ressusciter sur place et combattre, une décision assurément stupide ne menant nulle part, ou demeurer dans leur forme spectrale pour retourner sans dommage jusqu'à leur corps. Ensuite, ils seraient probablement attaqués aussitôt revenus sur le plan physique. Une autre option consistait à traverser la carte à pied pendant un moment avant de reprendre vie à l'abri dans le cimetière d'une région voisine. Dans tous les cas, ils seraient perdants. Le temps suivrait son cours et il deviendrait extrêmement difficile de rattraper un enchaînement d'événements sur lesquels ils auraient perdu tout contrôle. La quête finirait par échouer et ils rentreraient bredouilles, priant pour que d'autres sauvent Olydri à leur place.

L'expédition emprunta les escaliers.

— Rangez vos armes, levez les bras et avancez en marchant calmement, ordonna Mist, consciente de l'importance de ce moment. Je ne vais pas forcément trouver les bons mots-clés du premier coup, alors quoi qu'il arrive, n'activez aucune compétence. Je ne veux pas qu'un pouvoir balancé dans la précipitation atteigne l'un d'entre eux. Ils se mettraient à charger et tout serait terminé. En bref, faites-moi confiance et contentez-vous d'observer.

Chacun acquiesça avec plus ou moins de fébrilité, puis ils empruntèrent les dernières marches et s'avancèrent sur l'esplanade circulaire. Au cas où les choses tourneraient mal, Gaea prit soin de se placer de telle sorte à pouvoir se réfugier derrière un maximum de boucliers humains.

— Je vous salue. Nous sommes venus en paix, s'annonça la néogicienne.

Les Toucheveux, les nerfs à vif compte tenu des événements, se retournèrent comme un seul homme et se mirent aussitôt en position de combat. La tension était palpable. Ils étaient à deux doigts de se ruer sur les intrus.

— Nous sommes ici pour vous aider, poursuivit la joueuse d'une voix claire. Les individus massés devant vos portes ne sont pas les véritables habitants d'Olydri. Nous les appelons les Sansâmes. Ce sont des êtres ni vivants ni morts, damnés par nos Sources fondatrices pour avoir eu recours à des flux magiques interdits mettant en péril l'équilibre de notre monde. Ils sont à la solde du chaos et se sont alliés avec le néant. Ce sont nos ennemis tout autant que les vôtres. Ils tentent de conquérir nos terres et cet endroit ne fera pas exception. Ils sont extrêmement nombreux. Si vous voulez survivre, vous devez nous

faire confiance.

Soudain, les lignes s'écartèrent, laissant passer leur chef, dont les flammes blanches aveuglèrent les membres de l'expédition un bref instant avant de s'atténuer. La chaleur émanant de son corps était si intense, que les avatars se mirent à perdre un point de vie toutes les trois secondes. Comme convenu, aucun joueur ne sourcilla, pas même pour se soigner. Pour l'instant, il n'y avait pas péril en la demeure, leurs réserves d'énergie étaient conséquentes.

— Votre apparence est proche de la leur et vous vous exprimez comme eux, gronda la créature en les toisant du regard.

— Si vous voulez vivre en harmonie avec notre peuple, vous devrez apprendre à nous différencier des Sansâmes, rétorqua Mist. Nous n'avons rien de semblable.

Le Touchefeu souffla, poussant un bref grognement d'impatience. Il semblait hésiter.

— Les yeux de ces monstres sont blancs, tandis que les nôtres sont dotés de pupilles dont chaque couleur correspond à notre flux magique de prédilection. Retenez ce détail et vous deviendrez capable de reconnaître vos alliés de vos ennemis.

— Si vous dites vrai, pourquoi risquer vos vies pour nous ? En nous installant en Olydri, nous avons pris possession de ce territoire et nous savons qu'une telle opportunité n'est pas sans conséquence. Il y a toujours un prix à payer !

— Gardez ces terres. Personne n'en veut, répondit la joueuse. Les Olydriens ne sont pas faits pour vivre dans des zones trop chaudes ou trop froides. Nous avons besoin de températures intermédiaires. C'est la raison pour laquelle aucun d'entre nous ne vous disputera cette région.

— Pourtant, une cité a été érigée à cet endroit précis.

— Oui, il y a des milliers d'années. Cette ville abritait nos ancêtres, les Keosamas, mais en ce temps-là, Vulca arborait un tout autre visage. La nature y était beaucoup plus clément. Il n'y avait ni volcans en fusion, ni brasiers éternels, ni rivières de lave. Si ce lieu était abandonné à votre arrivée, c'est pour cette raison.

— D'un côté, tu dis vouloir nous soustraire à ces Sansâmes et de l'autre, tu clames haut et fort que cet endroit nous est acquis. Comment concilier ces deux affirmations antagonistes ? se méfia le PNJ.

— Gouffrefeu dissimule des passages secrets qui pourraient vous permettre d'échapper à l'armée se dressant à vos portes. Pour cela, il faut nous enfoncer dans les profondeurs de la terre.

— Les profondeurs de la terre ? releva le meneur des Touchefeux. Cet endroit est-il plus ardent que la surface ?

— Assurément. C'est là que les volcans puisent le magma qu'ils

recrachent dans l'atmosphère, précisa la néogicienne.

La torche humanoïde se redressa et fit quelques pas, pensive. Elle semblait un peu plus réceptive qu'au début de la conversation.

— Pourquoi ces créatures sont-elles à nos portes ? Que cherchent-elles ?

— Ils veulent vous capturer pour comprendre comment vous avez pu vaincre une Source, avant d'en sceller les fragments en vous. Ils espèrent accroître la puissance du chaos par mimétisme, expliqua la teknögrade, jouant la carte de l'honnêteté.

À ce stade de la discussion, il pouvait s'agir d'une question piège. Elle ignorait ce qu'ils savaient et préférait ne prendre aucun risque dans l'espoir de gagner leur confiance. En revanche, elle s'était abstenue de révéler que leur passage d'un monde à l'autre avait été rendu possible grâce à Saralzar. Selon elle, de tels mots-clés, s'ils avaient été prononcés, auraient probablement fait pencher la balance du côté des Sansâmes.

— Nous sommes un peuple souterrain, ajouta le leader des Toucheveux après un bref instant de réflexion. L'air extérieur amenuise nos flammes, diminue notre température et réduit notre espérance de vie. Conduis-nous dans ce lieu confiné, là où la chaleur est la plus ardente en ce monde. Si un tel endroit existe, nous en ferons notre foyer et jurons de ne jamais interférer dans les affaires des habitants de la surface.

— Quête acceptée ! valida Mist, soulagée d'avoir surmonté cette épreuve.

Soudain, Spectro-Squeletto-Warrior s'écria :

— Ils arrivent !

À peine eut-il prononcé ces mots qu'une puissante déflagration provoqua un tremblement de terre. Les Sansâmes semblaient avoir découvert un moyen de passer outre les défenses de Gouffrefeu. Suite au choc, des fragments de roche, arrachés aux parois branlantes, tombèrent partout autour des membres de l'expédition.

— Vite, il ne faut pas rester là ! réagit la néogicienne. Suivez-moi !

Les joueurs se ruèrent dans l'un des sept couloirs, suivi des cinquante PNJ se déplaçant dans un fracas assourdissant.

— Êtes-vous certaine de savoir où vous allez ? s'enquit Vilainor, redoutant d'aboutir sur une voie sans issue avec une horde de Toucheveux les talonnant.

— Oui, enfin... Je crois, répondit la partisane de l'Empire.

— Vous croyez ? s'inquiéta son interlocuteur.

— Ma dernière visite commence à dater. C'était il y a plus de dix ans, rappela la meneuse.

— Dis, comment tu as deviné qu'ils arrivaient ? lança Oméga Zell en s'adressant au nécromancien.

— Pendant que Mist discutait avec leur chef, j'ai été témoin d'une nouvelle vision du futur, raconta l'intéressé. Celle-ci était moins précise que la précédente, plus morcelée, un peu comme des flashes successifs. D'abord, plusieurs milliers de Sansâmes puisant d'immenses quantités de chaos, avant de propulser un pouvoir offensif synchronisé afin de fracasser les portes de Gouffrefeu, me sont apparus.

— C'est ce qu'on a entendu à l'instant, commenta Gaea.

— Tout à fait. Ils ont réussi leur coup. Ensuite, les soldats de la faction du Chaos ont chargé pour investir les lieux. Ils se sont éparpillés dans tous les sens pour fouiller chaque recoin de la cité. Parmi eux, il y en avait un vêtu entièrement de rouge. Il dénotait au milieu des autres, tous habillés en noir. Il était indéniablement plus futé que ses congénères, puisqu'il est parvenu à déjouer nos plans, relata l'intendant de la guilde Roxxor.

— Comment ça, déjouer nos plans ? demanda Mist.

— D'abord, il a dessiné un étrange symbole sur le sol de la salle que l'on vient de quitter. Ensuite, il s'est mis à formuler une drôle d'incantation. Les signes se sont illuminés et une immense sphère écarlate, dont il était le centre, a été générée. Au fur et à mesure qu'il prononçait ces mots incompréhensibles, elle prenait de l'ampleur, jusqu'à s'étendre au-delà des parois. Dans le flash suivant, je nous ai observés en train de courir, comme nous le faisons en ce moment, mais le décor n'était pas le même. Nous étions dans une immense salle aux murs dorés, éclairée par des centaines de torches. Il n'y avait rien, mis à part un trou béant au milieu et des escaliers disposés en cercles concentriques, dont on ne voyait pas la fin. On s'apprêtait à descendre, lorsqu'on a été englobés malgré nous dans la sphère d'énergie. Cette dernière s'est arrêtée, puis est subitement devenue hermétique. Impossible de briser la barrière lumineuse se dressant devant nous. Il s'agissait sans nul doute d'une prison magique. La cité tout entière et l'ensemble de ses occupants se trouvaient enfermés à l'intérieur, on aurait dit une boule à neige géante !

— Une quoi ? releva Oméga Zell.

— Une boule à neige, répéta Spectro-Squeletto-Warrior. Vous savez, ces petits globes en verre remplis d'eau à l'intérieur desquels on peut voir des décors miniaturisés. Quand on les secoue, ça éparpille des particules blanches et on a l'impression qu'il neige.

— On se concentre ! s'impatientait la teknögrade. Que s'est-il passé ensuite ?

— Eh bien... Nous n'avons pas pu nous enfuir par les profondeurs comme prévu. Nous nous sommes retrouvés bloqués dans l'enceinte de Gouffrefeu. La prémonition a pris fin lorsque les Sansâmes nous ont rattrapés, encerclés, et que les Toucheveux ont chargé dans leur direction pour engager le combat.

— Oh non ! se lamenta Gaea en accélérant.

— C'est inutile, temporisa Mist, on n'échappera pas au cours du temps en nous précipitant. Si ce Sansâme porte une tenue rouge, c'est pour qu'on soit en mesure de le localiser facilement. C'est un objectif de quête, ça ne fait aucun doute. Il faut donc le trouver et l'empêcher de mettre en œuvre son pouvoir d'entrave.

— J'ai beau retourner le problème dans tous les sens, je ne vois pas comment on pourrait faire ça, commenta l'assassin. Avec l'armada qui nous colle aux basques, on n'est pas du genre discret.

— On va se séparer, annonça la néogicienne.

— Je vais avec Mist ! s'exclama spontanément l'invocatrice.

Elle tenait absolument à rester au contact de l'ancienne championne d'Horizon 1.0. C'était indéniablement sa meilleure chance de survie.

— Très bien, accepta cette dernière avant de tourner la tête vers le nécromancien et de poursuivre :

— Spectro-Squeletto-Warrior, en tant que spécialiste du background, est-ce que tu penses pouvoir te repérer à l'intérieur de Gouffrefeu ?

— Euh... Mes connaissances ne sont que théoriques. Il m'est arrivé de potasser les plans de ce donjon, mais avant aujourd'hui, je n'avais jamais mis les pieds ici, prévint le joueur.

— C'est mieux que rien. Je te nomme meneur de quête le temps qu'on arrête le Sansâme habillé en rouge.

Elle s'exécuta sans attendre la réponse de l'intéressé en cliquant sur le menu correspondant et reprit :

— C'est fait. À partir de maintenant, c'est toi que les Touche-feux suivront aveuglément. Conduis-les jusqu'à l'entrée de l'instance, dans la pièce dorée éclairée par les centaines de torches. Focalisez-vous sur le gros trou que tu nous as décrit. Si tout se passe comme on l'espère, vous ne serez pas entravés par la barrière magique, mais les Sansâmes seront toujours à vos trousses. Une fois sur place, ne nous attendez pas, commencez à descendre. On vous rejoindra directement à l'intérieur du donjon.

— Très bien, se contenta de répondre le partisan de la Coalition, l'air fébrile.

— Gaea, avec moi, commanda-t-elle.

— Finalement, j'ai changé d'avis, s'esquiva cette dernière.

— Trop tard, la stratégie est déjà établie, on n'a plus le temps de la modifier.

— Prends plutôt Sparadrap ou Oméga Zell avec toi. Je suis sûr qu'ils seront beaucoup plus efficaces que moi, insista l'invocatrice.

— D'accord, je te suis ! s'exclama le soigneur, toujours prêt à rendre service.

— Non, ce sera Gaea, décréta Mist avec fermeté.

— Mais pourquoi ? se plaignit l'intéressée.

— Parce que tes dons pour la fuite sont réputés et aujourd'hui, ils vont nous être utiles, développa la teknögrade. Je n'aime pas avoir recours à ce genre de menace, mais si tu n'obtempères pas, je te retire du groupe. Seule, tu ne pourras pas entrer dans l'instance, tu seras donc contrainte et forcée de sortir par la porte principale.

— Mais, je... bégaya la joueuse, prise au dépourvu.

Elle était à court d'arguments et ne s'attendait pas à voir ses propres méthodes employées contre elle.

— Il n'y a pas de mais ! Action ! conclut la néogicienne en faisant volte-face et en repartant en trombe dans la direction opposée.

L'invocatrice s'exécuta, la mort dans l'âme. Son niveau de stress atteignait des sommets. Cette fois, elle n'avait personne derrière qui se cacher. D'habitude, elle s'arrangeait toujours pour faire prendre les risques à une tierce personne. Comment avait-elle pu permettre à la situation de lui échapper au point de se retrouver en première ligne, courant à grandes enjambées au-devant d'une armée de Sansâmes ?

Les deux jeunes filles débouchèrent sur la salle dans laquelle s'étaient réunis les Toucheux quelques minutes auparavant. La faction du Chaos n'était pas encore parvenue jusqu'à cet endroit, mais le volume sonore laissait présager l'imminence de la chose.

— Là-haut ! indiqua Mist en se dirigeant vers les escaliers pour retourner sur le balcon d'où ils étaient arrivés.

Elles grimpèrent les marches quatre à quatre et s'adossèrent contre un pylône suffisamment massif pour les dissimuler.

— Ici, on est dans un angle mort, murmura la néogicienne, attentive à ce qu'il se passait en contrebas.

Une dizaine de secondes plus tard, les premiers Sansâmes firent irruption, marquant un temps d'arrêt pour regarder dans toutes les directions avant d'emprunter chacun un couloir au hasard. Leur nombre grandit progressivement, jusqu'à provoquer un engorgement. Très vite, il devint compliqué d'apercevoir le sol de cette pièce bondée de soldats, dont le déplacement rappelait celui d'un essaim d'insectes.

— Tu comprends maintenant pourquoi je n'avais pas envie de t'accompagner dans cette mission suicide ? lança Gaea avec reproche. Si j'arrive à m'extirper de certaines situations alambiquées, c'est parce que je calcule toujours mon coup à l'avance. Là, c'est juste impossible !

— On verra ça en temps voulu, temporisa la teknögrade avec sang-froid. Dans un premier temps, c'est moi qui vais prendre les choses en main en passant à l'offensive. Ensuite, tu entreras en action pour nous sortir d'ici. Tu n'auras qu'à faire comme d'habitude et je te

suivrai comme ton ombre.

— D'habitude, je garde des pigeons à sacrifier sous la main, maugréa l'invocatrice.

— Tu m'as moi, souleva la néogicienne en affichant un air amusé. Tu n'auras pas de scrupules à avoir, puisqu'on n'est pas dans la même faction.

— Ça ne marcherait pas. Désolée de te décevoir, mais tu n'as pas le bon profil. Tu es beaucoup trop maline pour servir de bouclier humain, expliqua la partisane de la Coalition avec le plus grand sérieux du monde.

— Si je fais un piètre bouclier, alors utilise-moi comme une arme, proposa son alliée de circonstance.

Cette perspective sembla faire cogiter Gaea.

— Le voilà, annonça Mist.

Le PNJ décrit par Spectro-Squeletto-Warrior fit son apparition comme prévu. Il était effectivement habillé en rouge et n'était pas difficile à localiser au milieu des autres. Il hurla un ordre inaudible, déformé par l'écho et étouffé par les cris de ses congénères. Aussitôt, les rangs des Sansâmes se clairsemèrent jusqu'à laisser le centre de la pièce complètement vide. Il sortit de sa besace un pot, trempa ses doigts à l'intérieur, se baissa, et dessina un cercle. Ensuite, il le décora d'inscriptions mystiques tout en murmurant de longues phrases incantatoires. Pendant ce temps, l'armée du Chaos continuait de se disperser à travers Gouffrefeu en prenant soin de contourner le périmètre balisé. Nombre de ces créatures damnées passèrent à proximité des joueuses, mais la néogicienne avait bien choisi leur planque. Aucun ne les remarqua.

— J'ai trouvé, chuchota la représentante de la guilde Justice, après un moment de silence.

En voyant que leur cible avait presque achevé son rituel, Gaea s'était demandé si l'ancienne numéro un ne s'était pas ravisée, faute de faille. Elle, en tout cas, n'en décelait aucune.

— Tu as trouvé quoi ? l'interrogea l'invocatrice.

— Quand une quête de très haut niveau n'est pas balisée, certaines missions donnent l'impression d'être impossibles, mais ce n'est jamais le cas. Il y a systématiquement un élément qui peut tout changer.

— Je ne vois rien du tout.

— C'est précisément ce qui fait la différence entre un simple niveau cent et un membre du top dix, se vanta Mist en lançant un clin d'œil à Gaea.

Elle sortit une petite sphère de métal de son inventaire, l'activa, fit apparaître une imposante arme à feu et quitta sa cachette. L'invocatrice, refusant de rester seule, la talonna de près. Emportées

par leur élan, elles se jetèrent dans le vide.

— Tu es folle ? On va perdre un maximum de points de vie à l'atterrissage ! s'écria la partisane de la Coalition dans sa chute.

— Aie confiance, répondit la joueuse au curseur jaune avant de pointer son fusil d'assaut vers sa cible.

Elle tira une rafale en direction d'une zone dépourvue de Sansâmes. Les projectiles explosèrent en percutant la roche. À la huitième détonation, un mur, vraisemblablement porteur, se fendit en deux puis céda sous le poids des étages supérieurs. Tout un pan de la salle s'écroula, ensevelissant de nombreux ennemis et condamnant l'unique accès depuis l'extérieur. Le cercle mystique fut partiellement masqué et le sorcier en rouge blessé par les gravats.

À trois mètres du sol, Mist activa un pouvoir invisible qui freina subitement leur chute. Les deux jeunes filles se stabilisèrent et posèrent pied-à-terre en douceur.

— Comment tu as fait ça ? s'étonna Gaea. Je croyais que les néogiciens ne pouvaient pas utiliser de magie.

— La magie, non, mais le fait de débloquent la classe légendaire de teknögrade de rang un donne accès à la télékinésie. C'est ce qui la rend si essentielle.

L'ancienne championne d'Horizon 1.0, masquée par la poussière en suspension, s'élança dans la foulée vers le PNJ habillé en rouge, encore sonné par l'effondrement. Elle le roua de coups. Ses gants et ses bottes amplificateurs d'impacts étaient dévastateurs. Le nombre de points de dégâts infligés par seconde était impressionnant ! Il ne lui fallut qu'une minute et trente-cinq secondes pour achever son adversaire.

— Il a son compte, il n'y aura pas de prison magique pour nous empêcher d'entrer dans le donjon. Ma part du boulot est terminée, à toi de jouer, annonça-t-elle à l'attention de Gaea.

L'invocatrice sentit un frisson parcourir sa colonne vertébrale. Sans doute l'effet du stress mêlé à l'adrénaline. Les Sansâmes reprenaient peu à peu leurs esprits. D'ici une dizaine de secondes, la fumée serait dissipée, ils comprendraient ce qu'il venait de se passer, identifieraient la menace et les poursuivraient sans relâche. Elles devaient se mettre à couvert avant de se faire repérer.

— Direction l'instance ! commanda la joueuse à la robe bleue en se précipitant vers le couloir d'où elles étaient revenues.

Heureusement, l'avalanche de pierre ayant enseveli les partisans du chaos transitant par cette pièce n'avait pas bloqué cet accès. Elles progressèrent à vive allure dans cet espace à haut risque, écoutant attentivement les sons s'échappant de leur casque audio pour anticiper l'approche de Sansâmes, surtout ceux arrivant en sens inverse. L'invocatrice avait remarqué la présence de renforcements dans les

parois, survenant à intervalles réguliers environ tous les dix mètres. Elle suivit les conseils de Mist et se mit à réfléchir différemment. Il s'agissait d'une quête, il y avait donc une astuce pour s'en sortir, et ceci à chaque épreuve. Dans certains cas, le combat pouvait s'avérer indispensable. Cela faisait partie du jeu, surtout dans un MMORPG. Gaea en avait conscience et n'écartait pas cette possibilité, même si elle détestait ça. Néanmoins, dans la situation actuelle, il serait compliqué de repousser une horde de PNJ condensés dans un espace aussi étriqué. Son regard s'illumina lorsqu'elle comprit enfin. Cet éclair de lucidité intervint juste à temps. Les hurlements et grognements des Sansâmes se faisaient de plus en plus intenses. L'invocatrice généra un pouvoir bleuté dans le creux de sa main et le propulsa en direction des torches. Les particules magiques soufflèrent les flammes et une partie du corridor fut plongée dans l'obscurité.

— Par ici, indiqua-t-elle en s'engouffrant dans un renfoncement.

Plaquée contre le mur, elle se fit la plus discrète possible. Mist l'imita, murmurant d'une manière à peine perceptible :

— Bien vu... avant de ne plus faire de bruit.

Les soldats de la faction du Chaos passèrent en courant à quelques centimètres de leur position, sans les remarquer. Ils se précipitaient vers l'origine de l'explosion provoquée par la néogicienne. Une fois le groupe hors de portée, les deux jeunes filles sortirent de leur abri et poursuivirent leur route.

— Une fois qu'on sera arrivées au bout de ce trou à rat, je n'aurais aucune idée de quelle direction choisir, annonça Gaea.

— Ne t'inquiète pas, je te guiderai, la rassura la teknograde.

Elles quittèrent le long couloir et aboutirent dans une immense caverne parcourue par un enchevêtrement de ponts taillés sur plusieurs niveaux dans une roche sombre, dont les fondations disparaissaient dans l'obscurité d'un gouffre sans fond. Le moindre écart dans le contrôle de leur avatar serait fatal. Des Sansâmes étaient visibles en divers endroits. Ils venaient d'investir les lieux. Un pas de plus et elles seraient à découvert. Pourtant, elles n'avaient pas le choix. Il fallait traverser jusqu'à l'esplanade centrale, puis opter pour une direction en espérant que l'accès menant à l'instance ne soit pas occupé par l'ennemi. Malgré ses réticences, l'invocatrice ne ralentit pas la cadence. Au bout de cinq mètres parcourus, elle fut interpellée par une lueur, tourna la tête et aperçut une salve incandescente fuser vers elles. Les Sansâmes, ne pouvant les atteindre physiquement, les attaquaient depuis les ponts voisins à l'aide de pouvoirs magiques.

— Attention ! l'alerta Mist.

— J'ai vu, dit Gaea en se baissant dans un timing parfait.

L'amas de particules écarlates frôla son curseur avant de

disparaître dans l'obscurité.

— On est repérées, ils nous ont pris pour cible, analysa la néogicienne. À partir de maintenant, il faut s'attendre à être canardées.

— C'était inévitable, mais tant qu'ils se tiennent à cette distance, on ne devrait pas avoir trop de mal à aller de l'avant.

— Attention quand même, prévint Mist. Si on manque de vigilance, on sera projetées dans le gouffre. N'étant encore jamais tombée, j'ignore les conséquences que cela aurait.

Plus concentrées que jamais, elles poursuivirent leur effort. Les sphères lumineuses se multipliaient, mais après des années de pratique, l'invocatrice était passée maître dans l'art de l'esquive. Un talent indispensable à tout joueur radin détestant les allers-retours au cimetière. La néogicienne, dont le niveau tutoyait l'excellence, n'était pas inquiétée non plus.

Durant le dernier tiers du trajet, une autre forme de magie vint s'ajouter aux pouvoirs explosifs. Des rayons mauves, plus précis, se multiplièrent. Ils percutèrent le sol et générèrent d'étranges flaques aqueuses de couleur noire. Gaea bondit instinctivement, préférant ne pas entrer en contact avec ce qui lui paraissait être un sort d'entrave. Il était fréquent, lors de ce type de phase de jeu, d'être ralenti quelques secondes par les PNJ. Une perspective à éviter à tout prix, enfin... façon de parler.

Après une première partie de course-poursuite maîtrisée de bout en bout, les deux jeunes femmes arrivèrent sur l'esplanade située au centre de la caverne. Les Sansâmes cessèrent d'avoir recours à la magie et se ruèrent vers ce point de convergence entre les passerelles rocheuses.

— Alors ? C'est quel pont ? demanda l'invocatrice, sur le qui-vive.

— Euh... hésita Mist. Attends, j'ai un doute.

— On n'a pas le temps de douter, implora la joueuse.

— Je sais, mais je ne voudrais pas me tromper. Mes souvenirs remontent à loin.

Après trois secondes de réflexion paraissant interminables, l'ancienne numéro un se décida enfin.

— C'est celui-ci ! indiqua-t-elle.

— Trop tard ! s'exclama Gaea.

L'ennemi venait d'investir les lieux. Les PNJ ne les attaquèrent pas tout de suite. Dans un premier temps, ils se répartirent devant chaque accès pour en bloquer le passage. Les joueuses étaient cernées.

— Tu as un truc qui ressemble à un sort de zone dans ton attirail de néogicienne ?

— Je peux poser des explosifs, mais il n'y a pas assez de recul

pour se mettre à couvert. On sera obligatoirement soufflés par l'onde de choc avec un risque de tomber dans le vide, prévint son acolyte.

— Ça devrait faire l'affaire, indiqua l'invocatrice. Tu peux les installer au centre.

— OK, accepta sa partenaire en s'exécutant sans discuter.

La représentante de la guilde Justice semblait lui faire une confiance aveugle. Un comportement inhabituel, lorsqu'on faisait équipe avec Gaea, dont la fourberie commençait à être réputée sur Horizon 2.3.

— Tout est en place ? s'enquit cette dernière, les paumes de la main orientées vers le sol pour capter les flux magiques environnant.

— À ton signal, confirma son alliée.

— Il faut que tu me suives comme mon ombre dans trois... deux... un... maintenant !

Une seconde avant l'explosion et la propagation de la déflagration, l'invocatrice s'était ruée vers le pont choisi par Mist. Une fois positionnée entre la bombe et l'accès gardé par cinq Sansâmes, elle avait bondi, talonnée de près par la teknögrade. Lorsqu'elles furent rattrapées par le souffle, un étrange bouclier apparut sous les deux jeunes filles. Elles furent éjectées comme prévu, mais sans perdre le moindre point de vie et dans l'axe voulu. Elles percutèrent les Sansâmes de plein fouet, les renversant sur leur passage et atterrirent au milieu du pont menant vers un tunnel.

— Ingénieux ! la félicita la partisane de l'Empire en se rendant compte qu'elles chevauchaient une créature ronde et rose.

— C'est Poukie, mon invocation préférée, expliqua Gaea, fière d'elle.

— Grouiiiiiiiiiiik ! se manifesta l'animal.

Il s'agissait d'un cochoboule femelle portant un diadème sur le haut du crâne. Ces créatures ressemblaient à de grosses boules toutes molles avec de longues oreilles et quatre petites pattes. Leur tête et leur corps étaient difficiles à différencier.

— Je me suis servie de Poukie en guise de bouclier. C'est elle qui a encaissé les effets de l'explosion à notre place. En prenant de la vitesse grâce à la déflagration, sa corpulence et son poids ont fait d'elle un véritable boulet de canon. C'est comme ça qu'on a pu défoncer les Sansâmes comme de vulgaires quilles, développa l'invocatrice. Par contre, on ne va pas pouvoir passer dans le couloir, elle est trop large, je vais devoir la renvoyer d'où elle vient.

— Prête à reprendre le contrôle de mon avatar, souligna Mist.

Il y eut un bruit sourd, une fumée rose et mauve les enveloppa et le cochoboule se volatilisa. Les deux joueuses remirent pied-à-terre et s'engouffrèrent dans l'espace confiné.

— La salle dorée est tout droit, annonça la néogicienne.

— Il était temps... soupira Gaea, soulagée d'apprendre cette bonne nouvelle.

Cette dernière ligne droite se déroula sans encombre. Une fois sorties de l'artère rocheuse, elles eurent enfin leur point d'arrivée en visu. La zone d'accès à l'instance était particulièrement spacieuse. Elle l'était bien plus que toutes les pièces arpentées jusqu'à présent. Quelques Sansâmes étaient déjà sur place. La teknögrade fit apparaître une arme de poing, un pistolet à six canons rotatifs, et les atteignit en pleine course sans éprouver la moindre difficulté.

— Quelle précision ! s'extasia l'invocatrice. Comment tu fais pour te déplacer tout en les alignant à cette vitesse ? Tu n'en as pas loupé un seul !

— Je dois mon bref passage en tête du classement à ma dextérité et à ma rapidité d'exécution, se confia l'ancienne championne. J'ai tout misé sur cette manière de jouer.

— J'adorerais être capable d'en faire autant !

— Tes réflexes sont déjà très affûtés, lui fit remarquer la teknögrade. Pour ce type de mission, mieux vaut être deux, et de tous les membres de l'expédition, tu étais la plus qualifiée. Au sein de la guilde Justice, Oméga Zell évoquait régulièrement tes numéros de haute voltige pour fuir le danger. J'ai donc pris la décision de te choisir en me basant sur ça. Maintenant que j'ai pu analyser ton style d'un peu plus près, je peux t'assurer que j'ai rarement vu une joueuse faire preuve d'autant d'imagination et de réactivité. Tu as un don pour l'anticipation et ta vitesse te permet d'appliquer tes stratégies dans le bon timing. Avec de l'entraînement, tu aurais ta place dans une guilde de très haut niveau.

— Je... Merci ! s'exclama Gaea, aux anges.

— Je n'ai pas le pouvoir décisionnaire de Saphir ou de Rubis s'agissant de la direction des ressources humaines, mais si ça t'intéresse de revenir dans le camp de tes débuts, j'appuierai ta candidature.

— C'est gentil, mais j'ai un vieux projet à réaliser, et la Coalition est la faction la mieux adaptée pour tenter le coup. Si j'échoue, j'y songerai volontiers, déclina poliment l'invocatrice.

— Pas de problème.

— Mist... hésita la joueuse à la robe bleue.

— Oui ?

— Tu pourras répéter ce que tu viens de dire devant Oméga Zell ? demanda-t-elle en affichant un sourire espiègle.

Si la teknögrade acceptait, elle savait que l'assassin serait consumé par la jalousie. Il bouderait pendant au moins une semaine.

— J'ignore si je devrais te le dire, mais à chaque fois qu'il décrit tes dérobades, je décèle une certaine admiration dans ses propos.

Même s'il ne l'avouera jamais, il a de l'estime pour toi.

— Tu crois ?

— Le fait qu'il te considère comme sa rivale en est la preuve, souligna Mist. Il arrive que sa misogynie et son côté expansif ne soient qu'un masque pour ne rien laisser transparaître, mais à ses yeux, je suis persuadée que tu es son égal.

— Son égal ? Quel vantard ! s'amusa Gaea. Oser se prétendre d'un niveau équivalent au mien alors que je l'ai battu en combat singulier... Et je ne compte même plus le nombre de fois où il a fait office de pigeon de service.

— Ah ah, ria la joueuse au curseur jaune.

Elles arrivèrent au bord du gouffre circulaire, dont les escaliers descendaient le long de la paroi, jusqu'à disparaître dans l'obscurité.

— Aucune trace des autres, constata la partisane de la Coalition en se penchant légèrement.

— Rien d'étonnant à ça, commenta la teknögrade. Ils ont dû suivre mes recommandations et entrer dans l'instance en voyant approcher les premiers Sansâmes. D'ailleurs, on ne devrait pas s'éterniser nous non plus. On est à découvert et on risque de se faire repérer par la prochaine vague. J'ignore ce que prévoit la quête, mais si on ne fait pas attention, la traque pourrait s'étendre jusque dans le donjon de Gouffrefeu. Ça compliquerait sérieusement les choses.

— Ne parle pas de malheur, redouta Gaea.

L'invocatrice et la néogicienne se remirent en route, foulèrent quelques marches, puis un écran de chargement apparut. Elles étaient entrées dans l'instance.

Nouvelles perspectives

Gaea et Mist furent téléportées directement en bas des escaliers. Un gain de temps appréciable. Face à elles se trouvait une immense caverne au milieu de laquelle s'écoulait une rivière de lave en fusion. De temps à autre, des geysers propulsaient le magma à plusieurs mètres au-dessus du sol, lequel retombait sous forme de pluie ardente aux effets dévastateurs.

— Est-ce que tu reconnais cet endroit ? demanda l'invocatrice.

— Oui, confirma l'ancienne numéro un.

— Tu vois quelque chose qui pourrait nous mettre sur la voie pour retrouver le reste de l'expédition ?

— Eh bien... réfléchit la représentante de la guilde Justice. Déjà, il n'y a aucun monstre.

— En quoi est-ce une piste ?

— En temps normal, il y a toujours des golems rocailleux postés à cet endroit, indiqua-t-elle. Si tu regardes bien, ils ont été vaincus. Les pierres éparpillées sur le sol l'attestent.

— C'est plutôt une bonne nouvelle ! se félicita Gaea. Ça veut dire que l'autre gars aux dreadlocks, dont j'ai oublié le pseudo, a finalement été capable de les conduire au donjon. En plus de ça, avec les cinq-cents Touche-feux qui marchent à leurs côtés, ils n'ont sûrement eu aucun mal à se débarrasser de leurs ennemis tout le long du chemin. On n'a plus qu'à suivre leur piste jusqu'à les rattraper. Ce sera facile !

— Tout dépend de là où ils en sont. La deuxième partie de l'instance n'est pas linéaire. Une fois le boss de mi-donjon vaincu, il existe une dizaine de chemins différents, expliqua Mist.

— On les contacte via le canal de discussion ?

— Impossible, la quête secrète est d'un niveau trop élevé, souligna la teknögrade. Le mode roleplay est activé d'office dans les instances. Tant qu'on ne sera pas à proximité, on ne pourra pas entrer en communication avec le reste du groupe de cette manière.

— Dans ce cas, contournons le problème, et passons par un moyen de communication externe au jeu comme Eskyype ou le téléphone, suggéra Gaea, jamais à court d'idées lorsqu'il s'agissait de fausser les règles.

— Heimdäl n'aimerait pas ça, mais à circonstances

exceptionnelles, méthodes exceptionnelles ! Tu as raison, il faut privilégier l'efficacité, approuva la néogicienne.

— J'appelle Oméga Zell, annonça l'invocatrice.

Gabrielle Jolivet pivota sur son bureau et changea d'écran. Elle cliqua sur l'icône du logiciel de visioconférence, jadis utilisé par Arthéon pour les briefings de la guilde Noob, et sélectionna la fiche de Morgan Lavande. Une petite musique accompagnée d'une fenêtre d'informations lui demanda de patienter quelques instants. Au bout d'une dizaine de secondes, la voix au fort accent méridional répondit :

— Ouais ?

— Vous êtes où ? l'interrogea la jeune femme.

— Dans le donjon, et vous ?

— Aussi.

— Cool.

— Vous êtes où dans le donjon ?

— Dans une grotte, spécifia Morgan.

— L'instance tout entière est une grotte... soupira Gabrielle. Tu ne veux pas être un peu plus précis ?

— J'en sais rien, c'est toujours le même décor, s'agaça son ancien compagnon de guilde.

— Bon, j'invite Mist dans la conversation. Elle connaît bien Gouffrefeu, elle saura te donner certains détails pour nous aider à vous localiser.

— OK.

Elle manipula son clavier et sa souris, puis une troisième voix s'éleva :

— Tout se passe bien ? s'enquit la nouvelle venue.

— Oui, enfin... je crois.

— Comment ça, tu crois ? s'inquiéta-t-elle.

— On a battu un boss qui vivait dans la lave, puis l'autre chevelu à tête de squelette s'est planté de chemin. Depuis, on essaye de revenir sur nos pas, mais j'ai l'impression qu'on tourne en rond, expliqua Morgan.

— Vous avez opté pour quelle entrée après le boss ?

— La première en partant de la gauche.

— Très bien, ne bougez pas, on arrive, signifia Linda.

— OK.

La conversation fut coupée et les joueuses reprirent le contrôle de leur avatar.

Mist se mit à courir à travers la caverne en demandant à Gaea de la suivre. Les ennemis ayant été vaincus par l'expédition, il n'y avait plus de danger imminent en dehors des projections intempestives de

lave et certaines plateformes rocheuses à atteindre par bonds successifs sans tomber dans le magma. Il ne leur fallut qu'une demi-douzaine de minutes pour apercevoir les Touche-feux accompagnés du reste de l'équipe.

— Les voilà ! s'écria Sparadrap, ravi.

— Je vous félicite d'être parvenus jusque-là, annonça la néogicienne.

— Et nous, on vous remercie d'avoir empêché le Sansâme rouge de nous piéger comme des smourbiffs, déclara Spectro-Squeletto-Warrior, heureux de se voir enfin délesté de sa responsabilité de guide et surtout, de meneur de quête.

— L'accès qui nous intéresse pour terminer la mission est le numéro cinq en partant de la droite, je vais vous y conduire, indiqua la teknögrade en rebroussant chemin.

Après quatre virages à droite, deux à gauche, un autre à droite, puis encore deux à gauche, ils aboutirent sur l'arène au cœur de laquelle jonchait le cadavre d'une étrange pieuvre aux tentacules enflammés.

— On n'en a fait qu'une bouchée ! se vanta Oméga Zell.

— Avec cinq-cents PNJ en renfort, ce n'était pas bien compliqué, nuança Vilainor.

— Mouais... concéda l'assassin.

Le jeune homme était forcé de l'admettre, mais il aurait préféré occulter ce détail pour impressionner sa rivale et sa supérieure hiérarchique au sein de la guilde Justice.

Mist les conduisit dans un tunnel pentu s'enfonçant au centre de la terre. L'expédition fut ralentie par une nuée de chauves-souris aux ailes de feu, une horde de gobelins rouges et Sparadrap sortant subitement du groupe pour se jeter sur un smourbiff incandescent. À en croire le prêtre, il s'agissait d'un familier particulièrement rare. Finalement, ils aboutirent sur une énième caverne au milieu de laquelle tourbillonnait du magma en fusion, dont les bulles libéraient des panaches de chaleur insoutenable. Les joueurs, incapables de résister à de telles conditions, perdaient dix points de vie toutes les deux secondes.

— Il ne faut pas rester là, s'inquiéta Gaea en observant avec appréhension sa jauge de santé diminuer.

— On valide la quête, puis on remonte, la rassura Mist.

Elle se retourna vers le chef Touche-feu, approcha et dit :

— Nous y sommes. Cet endroit s'étend sur plusieurs niveaux. Celui-ci est notre limite. Au-delà, nous n'y survivrions pas. Descendez et vous ne serez plus menacés.

Par ces mots, elle activa une cinématique. La créature aux flammes blanches lui répondit :

— Jamais nous n'aurions imaginé bénéficier de telles conditions en nous réfugiant dans votre monde. Nous pensions que cette région appelée Vulca était ce que votre lune offrait de plus ardent, mais nous nous trompions. Vous avez tenu votre promesse, nous tiendrons la nôtre. Aucun Sansâme ne s'emparera de nos secrets. Nous nous établirons ici-bas et nul n'entendra parler des Toucheveux.

— Merci.

— Recevez ce présent en témoignage de notre profonde reconnaissance, conclut le PNJ en plongeant sa main dans sa poitrine pour en extraire une pierre flamboyante de la taille d'un médaillon.

La meneuse s'en saisit et la rangea dans son inventaire. Une fenêtre de jeu indiqua qu'il s'agissait d'essence d'incandescence.

— Hop ! Hop ! Hop ! intervint Gaea les sourcils froncés et le menton en avant. Pourquoi on ne tire pas au sort pour savoir à qui revient le butin ?

— Parce que ce fragment n'est pas un artéfact commun, mais un objet lié à la quête. Il contient du mana issu de leur Source, or, le Pacte du cycle éternel interdit à quiconque de puiser dans un autre flux que celui de la vie, de la mort ou de l'infini, sans quoi on deviendrait un Sansâme, expliqua calmement Mist.

— Tu veux dire que c'est un cadeau empoisonné ? s'indigna l'invocatrice, outrée.

— Pourquoi empoisonné ? s'étonna Oméga Zell.

— Tu l'as entendue comme moi, s'agaça sa rivale. Si on a le malheur de l'utiliser, on ira gonfler les rangs de la faction du Chaos. C'est dégoûtant de nous faire miroiter une belle récompense durement acquise alors qu'en fait, c'est un piège !

— Ne sois pas aussi naïve... Aucun d'entre nous ne finira en Sansâme. Ce genre de chose n'arrive pas aux joueurs, rétorqua l'assassin sur un ton moqueur.

— Bien sûr que si, le contredit Spectro-Squelette-Warrior. Ça s'est déjà produit, mais contrairement aux PNJ, ce n'est pas permanent. Il existe une quête pour inverser le processus.

— Elle est fastidieuse et fait chuter toutes les jauges de réputation à zéro, ajouta Vilainor. C'est un malus particulièrement handicapant !

— Un véritable calvaire ! gronda Cruelor.

— Dans ce cas, pourquoi tu n'as pas refusé son truc ? demanda Oméga Zell à sa supérieure.

— Je ne pouvais pas deviner de quoi il s'agissait avant de lire la fenêtre de jeu en même temps que vous, se défendit la teknögrade. Je n'ai pas eu le choix.

— Alors faisons monter les enchères et refourguons ce caillou au Gagnetorith le plus offrant. Ensuite, on n'aura qu'à se partager équitablement les crédits récoltés, proposa Gaea en se frottant les

maines d'avance.

— Pour que cet objet soit aussitôt revendu et finisse en possession de Saralzar ? Certainement pas. Si ça se trouve, c'est exactement ce qu'il cherchait, indiqua Mist.

— Donc, si je résume, le chef des Toucheveux nous a remerciés en nous mettant dans l'embarras, se renfrogna l'invocatrice. Je suis sûre qu'une fois à la surface, les sbires de la faction du Chaos vont nous traquer pour s'emparer de cet artéfact !

— Et si on en discutait en marchant vers la sortie ? se risqua le nécromancien, perturbé par la perte de soixante-quatre pour cent de ses points de vie.

— Bonne idée, approuva le leader de l'expédition. Venez, il faut prendre le tunnel tout là-bas. Il nous conduira jusqu'aux montagnes de Lassierra.

— Attendez une minute, il n'est pas censé y avoir un boss de fin de donjon ? rappela Gaea.

— Bah si, mais on l'a battu tout à l'heure, intervint Sparadrap. C'était le gros poulpe qui vivait dans la rivière de lave.

— Non. Ça, c'était celui de mi-niveau, rectifia son ancienne sœur d'armes.

— Il existe plusieurs gardiens enfouis dans les profondeurs de Gouffrefeu, tout dépend du passage emprunté. Celui qu'on a choisi conduit au pire d'entre tous, signifia Mist.

— Quoi ? s'écria l'invocatrice, terrorisée.

— Rassure-toi, pour l'atteindre, il faut disposer d'un équipement spécial permettant de résister à la chaleur. Il se trouve cinq étages sous nos pieds, impossible d'arriver jusqu'à lui en l'état actuel des choses. Seules les guildes de très haut niveau s'y rendent pour optimiser les statistiques de leurs meilleurs élémentalistes affiliés au feu. Je crois qu'il offre aussi des sets d'armure performants pour les guerriers et d'autres classes, mais j'ai oublié lesquelles, spécifia la néogicienne. Enfin bref ! Notre mission ici est terminée. Les Toucheveux sont hors de portée des Sansâmes, on a échappé à l'assaut de la faction du Chaos et Saralzar ne leur arrachera pas leurs secrets pour devenir plus puissant. J'ignore si ça suffira à endiguer la contamination des quatre-vingt-dix-neuf lunes, mais ça devrait nous faire gagner du temps.

— Et si on jetait le caillou dans le gros tourbillon de lave en bas, comme à la fin du Seigneur des Anneaux ? suggéra Sparadrap.

— Ce serait pratique, mais je ne peux pas m'en débarrasser. Il y a fort à parier que cet artéfact va jouer un rôle dans la suite de l'intrigue.

L'expédition remontait le long d'un tunnel sinueux vers la surface,

lorsque Spectro-Squeletto-Warrior s'arrêta subitement. Vilainor, situé juste derrière lui, le percuta. Surpris, il le contourna et s'aperçut que ses yeux étaient dépourvus d'iris. Le mage aux cheveux blancs s'écria :

— Halte ! Il est entré en divination !

Les autres stoppèrent leur progression et se retournèrent, attendant patiemment que le joueur revienne à lui. Après vingt-cinq secondes d'inactivité, le nécromancien sursauta, son regard redevint normal, puis il annonça précipitamment :

— L'apocalypse va avoir lieu ! La quête n'est pas terminée !

— Flûte ! pesta Gaea.

— Elle est toujours provoquée par la guerre des Sources ? le questionna Mist.

— Non. Je viens d'être témoin d'une nouvelle version, indiqua l'intendant de la guilde Roxxor. Saralzar ne trouvera jamais le moyen d'absorber le flux de plus de cent Sources différentes tout en générant suffisamment de chaos pour contaminer chaque monde. Il va même finir par être repéré par certaines d'entre elles et il sera contraint de battre en retraite, mais j'ignore où.

— C'est plutôt cool, ça, non ? intervint Oméga Zell.

— Oui, cela signifie que nous sommes assurément sur la bonne voie, confirma le troisième œil lié spirituellement à la voyante Auriga. Par contre, impossible de localiser la Source du chaos dans un futur proche, nous allons perdre sa trace.

— Parfait ! se félicita l'assassin. Qu'il reste planqué aussi longtemps qu'il voudra.

— Le problème, c'est que dans ma vision, les Sansâmes vont devenir plus puissants que jamais. Ils réussiront même à conquérir les capitales de l'Ordre, de l'Empire et de la Coalition. Nos chefs de faction seront vaincus ! La Princesse Saryahblöod, l'Empereur Keynn Lucans et le Seigneur Lorth Kordigän, tous, sans exception, disparaîtront de la géopolitique du jeu comme le général Helkazard il y a quelques mises à jour de cela. L'armée du chaos va littéralement nous écraser !

— Bon... ponctua Mist, sans s'affoler. On est passés d'un cataclysme mettant fin à toutes les lunes, à tous les peuples et à toutes les Sources, exception faite de celle victorieuse, à une apocalypse cantonnée aux seuls Olydriens. On a quand même fait bouger les choses, depuis la Tour Chronariak, relativisa-t-elle.

— Désolé si ce que je vais dire va vous paraître égoïste, mais à notre échelle, c'est du pareil au même, commenta Gaea, loin d'être satisfaite. Je n'ai aucune envie d'être tuée par les Sansâmes ni d'intégrer la faction du Chaos. Je m'arrange souvent pour être du côté des vainqueurs, mais tout a ses limites.

— Dans ma prémonition, le fait que nous ne trouvions pas

Saralzar était un problème de taille. Seule sa chute pouvait mettre fin à cet événement scénaristique majeur, précisa Spectro-Squeletto-Warrior.

— J'entends bien, mais dans un premier temps, il doit forcément y avoir un moyen d'atténuer la portée de ton récit, souligne la néogicienne.

— Oui, mais ça ne va plaire à personne. Il reste une donnée essentielle dont je n'ai pas fait mention. J'ai vu les armées de la quatrième faction être menées par Tabris.

— Encore lui ? Mais pourquoi il ferait ça ? releva Oméga Zell.

— En l'absence de Saralzar et de Dörtos, il fait office de stratège militaire et si j'en crois la cinématique, il s'avère être particulièrement doué en la matière. Au fil de ses apparitions, il n'a eu de cesse de nous promettre une chute inéluctable. Je suppose que cette énième intervention s'inscrit dans la continuité de ses plans de renversement de l'ordre établi. D'abord, il contribue à créer une quatrième faction en libérant Saralzar afin de les fédérer et de les alimenter en flux interdits. Ensuite, il tente de ramener Dörtos à la surface, puis il ouvre les portes vers les autres mondes pour chambouler notre écosystème et perturber l'équilibre du mana de la vie, de la mort et de l'infini. Et pour couronner le tout, le voilà qui s'apprête à supprimer nos leaders dans un futur proche. La prochaine étape n'est pas difficile à deviner. Il va détruire l'Empire, l'Ordre et la Coalition, cela va retirer la technologie de l'équation et affaiblir la magie. Par effet de ricochet, Lys, Ark'hen, Sin, Saralzar et Dörtos finiront par s'entredéchirer et tout à la fin, lorsqu'ils seront à bout de force, Tabris les entravera à jamais pour prendre le contrôle d'Olydri.

— Donc, pour sauver Olydri, il faut éliminer Tabris, en déduisit la représentante de la guilde Justice.

— J'ignore si cela sauvera notre lune, mais il est incontestablement la clé de bien des intrigues, acquiesça le nécromancien, peu emballé par cette perspective.

— On a combien de temps ?

— Son cas doit être réglé dans la journée, sans ça, Galaé tombera ce soir.

— Évidemment... soupira-t-elle, contrariée. C'est trop tôt ! Avec des délais pareils, impossible d'attendre la fin du duel des trois champions pour solliciter l'intervention d'Amaras, de Fantöm et de Spectre.

— Et les joueurs d'élite bloqués sur les lunes d'Arturis ? Du nouveau ? les questionna l'assassin.

— Si l'armée des Sansâmes est devenue si puissante, c'est que le piège de Saralzar a porté ses fruits. En dehors de ce triste constat, je n'ai rien vu concernant un moyen de les ramener ici, réfléchit Spectro-

Squeletto-Warrior.

— On n'arrivera jamais à venir à bout d'un world boss comme Tabris, se lamenta Gaea. Un raid de plusieurs centaines de joueurs l'a affronté et ça n'a pas suffi. Il faut des membres du top dix pour l'entraver et lui porter des coups critiques.

— C'est là que l'essence d'incandescence entre en jeu, se souvint le nécromancien.

— Comment ça ?

— Bien utilisée, elle serait la clé de notre victoire.

— Tu es en train de dire qu'il faut trouver quelqu'un d'assez haut niveau pour approcher Tabris, et d'assez fou pour sacrifier ses statistiques en violant sciemment le Pacte du cycle éternel ? résuma Mist, surprise qu'une quête, même unique et secrète, oblige un joueur à en arriver là.

— La prédiction ne donnait pas la réponse à cette épineuse question, regretta le partisan de la Coalition au visage tatoué en entortillant ses dreadlocks autour de ses doigts.

— Moi je sais qui pourrait nous aider à repousser Tabris et utiliser la pierre sans être transformé en Sansâme, intervint Sparadrap.

— Mais bien sûr... soupira Oméga Zell en levant les yeux au ciel.

Il n'y croyait pas une seconde.

— Arthéon ! insista le prêtre.

Les membres de l'expédition s'interrompirent et se tournèrent vers le joueur haut comme trois pommes. Ils étaient bouche bée devant sa proposition pertinente.

— Mais oui ! finit par dire Gaea, emballée par cette brillante idée.

— Ça n'arrive pas souvent, mais quand tu sors enfin un truc sensé, ça fait toujours son petit effet ! commenta l'assassin, mouché.

— En tant qu'héritier de la Source de la création, Arthéon de Fargöth n'est plus concerné par le Pacte du Cycle éternel, réfléchit Mist à haute voix. J'ignore s'il est assez fort pour tenir tête à Tabris, mais si l'essence d'incandescence est aussi redoutable qu'on le pense, il pourrait s'en servir pour lui porter un coup fatal.

— Un PNJ world boss contre un joueur world boss... songea Vilainor en se tenant le menton entre le pouce et l'index. Voilà qui est intéressant.

— Encore faut-il réussir à le convaincre, souligna Spectro-Squeletto-Warrior, méfiant.

— Oméga Zell, Gaea et Sparadrap sont ses anciens compagnons de guilde, rappela la néogicienne. On dispose d'un atout dans notre manche.

— Euh... hésita le soigneur, loin d'être aussi catégorique.

— Qu'y a-t-il ? lui demanda la jeune femme aux cheveux violets.

— Je crois qu'il est un peu trop en colère contre nous pour

accepter de nous aider, temporisa le prêtre.

— Un peu trop en colère ? répéta l'invocatrice. Il est furieux tu veux dire !

— Pourquoi ? Qu'est-ce que vous lui avez fait ? s'intéressa la teknögrade.

— Rien de spécial. Disons que c'est un tout, se remémora Oméga Zell. Depuis qu'il a perdu son premier avatar, il va de compromis en compromis dans l'espoir de se racheter. Le souci, c'est qu'il en a beaucoup trop fait et il a fini par faire une crise.

— Tu oublies de préciser que s'il a pété un câble, c'est parce que malgré ses efforts, il n'a obtenu aucun résultat, notifia Gaea. Quelque part, je comprends sa frustration.

— Bof... De toute façon, il n'est jamais content, se renfroigna l'assassin en croisant les bras.

— Faut pas dire ça, le défendit Sparadrap. Moi, par exemple, j'ai provoqué plein de catastrophes et j'ai beaucoup de mal à retenir ses explications. Vous, vous avez passé votre temps à vous disputer et à ne penser qu'à vous, sans jamais faire preuve d'esprit d'équipe. Si on ajoute Couette, qui est toujours absente à cause de ses concours Miss France et Ivy, qui s'endort au pire moment à chaque fois, c'est normal qu'il se soit fâché. Et puis, il y a eu la vilaine Kary ! C'était une profiteuse qui ne s'intéressait qu'à la quête de Sourcelame. À chaque fois qu'il rend service, tout le monde l'utilise puis le jette comme une vieille chaussette sale. Alors maintenant, il est devenu égoïste et il fait seulement ce qui lui plaît en rejetant les autres. Je suis triste qu'on ne joue plus ensemble, mais quelque part, je suis aussi content qu'il soit un joueur world boss. En tant que passionné de background et de roleplay, il doit être super heureux d'avoir été intégré à l'histoire d'Olydri et d'être payé pour ça.

— En d'autres termes, si on veut qu'il rejoigne l'équipe, il ne faut surtout pas lui dire que vous en faites tous les trois partie, résuma Mist, pragmatique.

— C'est à peu près ça, acquiesça Oméga Zell.

— C'est plutôt toi notre atout, souligna l'invocatrice. Il a toujours eu beaucoup de respect pour la guilde Justice et tu as été numéro un du classement à l'époque d'Horizon 1.0. Tu es la mieux placée pour lui exposer la situation et le persuader d'intervenir pour empêcher les Sansâmes d'assassiner les chefs de faction et de s'emparer de nos capitales.

— Très bien, accepta la néogicienne. Quelqu'un sait où on peut le trouver ?

— Il suffit de consulter le canal de discussion général, indiqua Vilainor. À chaque fois qu'un joueur le croise, il s'empresse de le notifier aux autres en se vantant d'avoir vu le célèbre joueur world

boss dont tout le monde parle sur Internet. Si on se montre réactifs, on devrait pouvoir l'intercepter dans l'heure qui suit.

— Entendu, faisons ça, approuva la teknögrade.

L'expédition marcha encore une demi-douzaine de minutes avant d'apercevoir enfin la lueur du jour. Ils quittèrent le tunnel débouchant au beau milieu des montagnes de Lassierra. Il n'y avait aucune trace des Sansâmes dans les environs. Ils étaient sortis d'affaire, du moins... pour l'instant.

Il était onze heures, dix-huit minutes et trente-sept secondes lorsque les membres de la guilde Justice, à deux doigts de parvenir au sommet d'un arbre gigantesque dans l'espoir d'échapper à des plantes parasites d'une agressivité rare, disparurent subitement. Cette fois, ils ne furent pas happés par un maelstrom s'étant formé à proximité. Leur avatar s'était tout simplement estompé jusqu'à s'effacer complètement, avant de répéter le même processus en sens inverse dans un autre décor, radicalement différent. Celui-ci était lugubre. Un épais voile de nuages gris empêchait les rayons des soleils d'Arturis de passer. La foudre claquait par intermittence. Les éclairs dessinaient de leur intense lueur crue les concours de montagnes rocheuses noires comme du charbon. Ce relief monotone s'étendait à perte de vue.

— Qu'est-ce que c'était ? s'étonna Heimdäl. Pourquoi a-t-on été téléportés si tôt ? Il n'est pourtant pas midi !

— Aucune idée, dit Castorga, déboussolé.

— Il n'y a pas que l'horaire qui ait changé, releva Saphir. Les effets spéciaux de la cinématique n'étaient pas les mêmes non plus. On a eu droit à une sorte de morphing au lieu d'un portail matérialisé par le chaos. J'ai l'impression qu'il s'est passé quelque chose sur Olydri et que ça a eu des répercussions sur cet événement scénaristique majeur.

— C'est comme si l'action qu'on était en train de vivre avait subitement cessé d'exister pour être remplacée par celle-ci, analysa le mage.

— Le cours du temps ! s'exclama la paladine. Ils ont dû le modifier. Restez là, je vais demander à ma sœur.

— Entendu.

Son absence dura une dizaine de minutes. À son retour, la joueuse relaya le rapport de Mist à ses compagnons.

— Notre téléportation concorde avec le moment où ils ont mis les Toucheux hors de portée de la faction du Chaos, annonça l'ancienne directrice des ressources humaines de la guilde Justice. Le fait que Saralzar demeure incapable de contaminer à lui tout seul les quarante-deux lunes a eu un impact immédiat sur notre quête. L'autre point intéressant, c'est que les partisans de la Coalition présents dans

leur équipe se sont renseignés, et tout comme nous, la guilde Roxxor a été envoyée sur un astre différent. Ça s'est produit en dehors du créneau horaire habituel. Ils viennent juste d'arriver, mais apparemment, ils seraient tombés sur un Keosama exilé depuis le premier âge. Ils espèrent qu'il sera en mesure de réécrire le sort interdit permettant d'ouvrir les portes vers les autres mondes.

— Regardez ça ! les interpella Ystos.

Ses compagnons s'exécutèrent sans attendre. Ils approchèrent du druide et furent stupéfaits par sa découverte.

— C'est ce que je crois ? se risqua la jeune femme.

— Aucun doute possible, c'est bien de la rosaphir, confirma Heimdäl, après avoir extrait le minerai fiché dans la roche à l'aide d'un outil sélectionné dans son inventaire.

— Cette montagne n'a pas l'air d'être une météorite, s'enthousiasma le Général Castorga. Ça signifie qu'on a trouvé ce pour quoi on est venus ! La lune d'où provient ce foutu minerai !

— J'ai vérifié dans mon interface et malheureusement, la quête du projet Indépendance n'est pas réapparue dans le journal de bord, les informa le soigneur. L'altération du cours du temps n'a pas annulé la destruction des infrastructures de Centralis après notre départ.

— Le fait que nos dispositifs soient hors service l'atteste, souligna le mage.

— Si j'ai bien compris, on vient de mettre la main sur le saint Graal, mais on ignore sa position dans l'univers et on ne peut même pas calibrer nos appareils pour sauvegarder les coordonnées, maugréa le guerrier, contrarié.

— J'ai bien songé à l'astronomie pour en déduire notre emplacement, reprit Ystos, mais vu l'état de la météo, on aura du mal à se fier à la voûte céleste. En bref, on n'a aucun moyen de savoir sur quelle lune on se trouve.

— C'est quand même rageant ! pesta le Général. On aurait pu chambouler la géopolitique d'Olydri.

— Il y a encore un espoir, signifia Saphir.

— Ah bon ? Lequel ?

— Jetez un œil de l'autre côté de la montagne, indiqua-t-elle.

Les membres du groupe contournèrent le rocher au sommet duquel leur amie était perchée, et découvrirent en contrebas une cité futuriste tentaculaire brillant de mille feux.

— Nom d'une Source ! s'exclama Heimdäl, estomaqué. Serait-ce...

— Le berceau de la technologie, compléta la joueuse. Nous sommes sur la lune des Astrasiens, ceux-là mêmes qui se sont écrasés en Olydri au début du deuxième âge.

— C'est grand ! On n'en voit pas le bout, commenta le druide en balayant le maillage urbain du regard.

— En dehors du côté futuriste, il n'y a pas grand-chose de comparable avec Centralis ou Dunkil, fit remarquer Castorga. C'est beaucoup plus sombre, et certains bâtiments ressemblent à d'immenses insectes avec de très longues pattes. Je ne sais pas vous, mais moi, je trouve cet endroit plutôt sinistre.

— Ça grouille d'engins volants, ajouta le mage. Vous avez vu comment c'est agencé ? D'abord, il y a les petits qui fourmillent tout en bas, puis des intermédiaires qui semblent alimenter les grosses structures et enfin, les vaisseaux amiraux tout en haut. Mis bout à bout, ils forment une sorte de couvercle. C'est comme s'il y avait deux villes. Une fixe, ancrée au sol, et une autre mobile, prête à explorer l'univers. Si j'ai bonne mémoire, c'est ce type d'engin qui s'est crashé sur la baronnie des Lucans, puis qui a donné lieu à notre propre interprétation de la technologie.

— Vous avez vu ces tours monumentales en forme d'arbre, avec des branches métalliques bourrées de spots lumineux ? indiqua le guerrier.

— Il y en a une plutôt difficile à manquer étant donné qu'elle surplombe tout le reste, mais où sont les autres ? demanda Ystos avant de plisser les yeux et d'observer plus attentivement. Ah ! Effectivement, je distingue la silhouette d'une deuxième sur la ligne d'horizon à l'ouest et en voici une troisième à l'est. Elles sont très éloignées entre elles.

— Cette ville est vraiment balèze ! Peut-être même plus que notre capitale, supposa Castorga. Du coup, on fait quoi ? hésita-t-il. On se fait discrets en restant bien sagement en haut de cette montagne, ou on tente d'en savoir plus ?

— Outre le changement d'heure et de processus de téléportation, je constate une autre différence de taille, analysa Heimdäl. Les fois passées, nous avons immédiatement été plongés au cœur de l'action. Le but était de nous contraindre à puiser un maximum de mana dès notre arrivée pour survivre, jusqu'à ce qu'on soit en mesure de récolter suffisamment de données sur notre nouvel environnement afin d'en déjouer les dangers sans recourir à la magie. Dans le cas présent, il semblerait que nous ayons le choix. Alors oui, on pourrait effectivement profiter de cette apparition à l'écart pour ne pas faire de vagues, cela nous garantirait de ne pas aggraver la situation en Olydri, si tant est que le piège de Saralzar est toujours opérant, mais d'un autre côté, nous avons découvert par le plus grand des hasards l'origine, à la fois de la rosaphir et de la technologie. Je pense que ça vaudrait le coup d'essayer d'en apprendre davantage sur l'emplacement de cette lune, pour éventuellement pouvoir y retourner plus tard et achever une bonne fois pour toutes la quête amorcée par Saphir. On tient là une sérieuse chance de faire de l'Empire la faction

dominante.

— Vous ne trouvez pas ça troublant que d'un côté, la guilde Roxxor tombe sur un Keosama encore en vie et que de l'autre, on se retrouve ici, en présence de rosaphir et d'Astrasiens ? fit remarquer la paladine.

— Où veux-tu en venir ? rebondit le Général.

— Selon moi, ces deux cas de figure n'ont rien d'un hasard. Les joueurs du camp adverse vont se lancer dans une quête ayant un rapport avec un représentant d'un peuple censé avoir disparu après avoir appris à maîtriser les flux à un niveau bien supérieur à celui des Olydriens. Aujourd'hui, la Coalition est le gardien de l'héritage magique des Keosamas. En ce qui nous concerne, c'est exactement la même chose. Sans rosaphir ni Astrasiens, l'Empire n'aurait jamais développé la technologie, souligna Saphir. C'est comme si on faisait face à nos passés respectifs.

— Tu penses à des quêtes propres à chaque faction ?

— C'est forcément ça, se manifesta le soigneur, le regard fixe, orienté vers la cité astrasienne régulièrement frappée par la foudre. Selon moi, si on reste sur cette montagne les vingt-quatre prochaines heures, on perdra notre temps. Le moment venu, il n'y aura sans doute pas de téléportation. Celle-ci était la dernière. En fait, je crois même que mon frère et les autres nous ont d'ores et déjà libérés du piège de Saralzar et que le reste ne dépend plus que de nous.

— Euh... Comment dire... hésita le guerrier, perplexe. Je ne conteste pas leur influence sur notre parcours, mais de là à affirmer qu'ils nous ont sauvés, il y a un monde... enfin, sans mauvais jeu de mots.

— Comment pourraient-ils à la fois déjouer l'assassinat de nos chefs de faction, empêcher la conquête de nos capitales et se frotter à l'un des pires world boss d'Horizon 2.3, tout en découvrant le moyen de nous rapatrier ? l'interrogea Ystos.

— C'est vrai que dit comme ça, ça paraît compliqué, concéda Castorga.

— J'en déduis donc qu'en évitant la première apocalypse, ils ont accompli leur part du boulot, poursuivit le druide. Quant à nous, si on a été téléportés en dehors du créneau habituel, c'est parce que la solution se trouve quelque part sur cette lune.

— Tu penses que les Astrasiens ont développé un genre de portail, comme celui du projet Indépendance ? l'interrogea le Général.

— Et si au lieu de chercher un pouvoir ou une technologie capable de nous déplacer instantanément jusqu'à notre point de départ, on envisageait le problème sous un angle nouveau ? suggéra le soigneur.

— Dis toujours.

— Je propose de voler l'un de ces vaisseaux spatiaux pour rentrer

chez nous ?

— Hum... hésita le chef de la guilde Justice.

Il croisa les bras sans prononcer un mot. Il passait en revue les données collectées et stockées dans son cerveau de joueur féru de background. Cette perspective engendrait des ramifications inédites. L'obsession du mage était de réfléchir à la manière d'un scénariste afin d'en déduire la stratégie la plus proche possible de celle imaginée par les développeurs. Cette méthode avait maintes fois fait ses preuves. Après trente secondes de mutisme, il se mit à penser à haute voix :

— Je me suis toujours dit que les Astrasiens vivaient à des années-lumière d'Olydri, et que le vaisseau amiral qui s'est écrasé sur notre lune passait par-là presque par hasard. Pour moi, leurs semblables avaient forcément perdu sa trace bien avant le crash. Sinon, comment expliquer qu'une machine de la taille d'un village n'ait pas donné lieu à des recherches, depuis le temps ? À l'échelle du jeu, ça fait plusieurs milliers d'années que ça s'est produit et en dehors de cet accident, nos deux civilisations n'ont jamais eu la moindre interaction, du moins... pas avant aujourd'hui. Je sais qu'on n'a pas rencontré énormément de peuples issus des autres mondes depuis le lancement d'Horizon 1.0, mais celui-ci devrait être capable de se balader de lune en lune avec son avancée technologique et la flotte qu'on a sous nos yeux. Je suis très surpris que les développeurs sortent du chapeau l'intrigue des Astrasiens à ce moment précis, et la goupille de cette manière. C'est pour ça que je tergiverse un peu. Enfin bref ! Tout ça pour dire que si on n'avait pas été dans le cadre d'une quête cantonnée aux quatre-vingt-dix-neuf lunes habitées, j'aurais déconseillé cette stratégie en mettant en garde sur le fait qu'on pouvait se situer n'importe où dans l'univers. Un départ dans l'espace à l'aveugle, et on prendrait le risque de perdre nos avatars pour un sacré bout de temps à force de dériver sans savoir où on est ni où on va. Connaissant la difficulté de ce MMORPG, un tel malus est à envisager en cas d'échec à une quête aussi haut niveau que celle-ci et je n'ai aucune envie de manquer les prochaines mises à jour. Enfin bon... Étant donné que j'ai tout faux dans mes prévisions, je pense qu'on peut parier sur un retour sur Olydri de cette manière. Si on reste en orbite autour de la planète Arturis, on ne risque pas de s'égarer faute de point de repère. On finira forcément par localiser Olydri tôt ou tard.

— Sans oublier le fait que si on ramène un de leurs vaisseaux jusqu'à chez nous, on aura une meilleure idée de l'endroit où se situe leur astre et à terme, on pourra revenir pour récupérer un gros stock de rosaphir, fit remarquer Castorga. Peut-être que c'est une façon détournée de réussir la quête du projet Indépendance ?

— C'est possible, approuva Heimdäl. En tout cas, si les Astrasiens sont réellement nos voisins cosmiques, on peut écarter l'hypothèse

d'un portail de téléportation. S'ils étaient capables de se déplacer de lune en lune de cette manière, ça rendrait l'absence d'interaction encore moins crédible.

Le mage retira son masque doré un instant et observa la mégalopole. Il paraissait préoccupé.

— C'est agaçant ! J'ai le sentiment que quelque chose cloche, mais tant que je n'arriverai pas à comprendre de quoi il s'agit, on n'aura pas de meilleur plan.

— C'est décidé, on tente le tout pour le tout, valida Saphir. Reste à se mettre d'accord sur où on va et comment on s'y rend.

— Visons les plus gros édifices, à savoir ces structures aux branches enchevêtrées, conseilla Ystos. La plupart des aéronefs y transitent.

— D'accord, acquiesça le chef de guilde. Dans un premier temps, approchons pour étudier leur société. S'il y a réellement une quête de prévue, on trouvera de quoi s'infiltrer une fois sur place.

Les quatre membres de la guilde Justice se mirent en route et descendirent prudemment les flancs du relief accidenté. Pour la première fois depuis l'apparition de Saralzar, ils entrapercevaient une possible échappatoire par le biais d'un scénario qu'Heimdäl lui-même n'avait pas envisagé.

Discussion à cœur ouvert

Chaque membre de l'expédition s'était concentré sur le canal de discussion de sa propre faction, scrutant attentivement les messages. Une activité se révélant être fastidieuse, car il y en avait des dizaines par minute. Mist avait demandé à leur espion Jibédix de se connecter avec l'un de ses avatars d'infiltration dans l'Ordre, pour qu'ensemble, ils puissent couvrir les conversations de toute la mappemonde. Finalement, Spectro-Squeletto-Warrior fut le premier à déceler une piste pouvant mener à Arthéon de Fargöth. Un mage l'avait croisé dans la forêt de Celos et s'était plaint du refus du joueur world boss de poser avec lui le temps d'une capture d'écran. Certains lui avaient répondu que le principal concerné avait pris la grosse tête, tandis que d'autres lui faisaient remarquer qu'il s'agissait de l'héritier de la Source de la création et qu'une telle pratique aurait été contraire au principe du roleplay auquel il était tenu. S'en était suivi un débat interminable autour de la pertinence ou non d'avoir sollicité un acteur au lieu d'une intelligence artificielle, à l'image d'autres PNJ comme Dörtos ou Saralzar. Comme bien souvent, la question de l'argent avait été pointée du doigt. Il avait même été fait mention d'une pétition pour dénoncer le fait qu'une personne soit rémunérée pour jouer toute la journée pendant que d'autres devaient s'échiner du matin au soir dans de « vrais métiers ». Le déraillement fut total lorsque des considérations politiques furent lâchées au milieu de cette conversation explosive.

— Eh bé ! s'exclama Oméga Zell. Au train où ça va, y en a bien un qui va nous pondre un point Godwin... Ah bah voilà... Pfffff ! Heureusement que les opinions des gens sur les tchats et les réseaux sociaux ne m'intéressent pas. Autrement, je perdrais un temps fou à brasser du vent et je ne ferais rien de mes journées ! Non, mais vous avez vu dans quel état ils se mettent ? Surtout quand on sait d'où c'est parti...

— Ne t'inquiète pas, le rassura Gaea en affichant un air taquin. Sur mon blog, tu fais l'unanimité à chaque fois. Les gens sont tous d'accord sur le fait que tes danses dans le jeu sont ridicules et hilarantes.

— Très drôle ! Comme si c'était ma faute... maugréa l'assassin. À chaque fois que cette saleté de Tenshiro le hacker rôde dans les

parages, il ne peut pas s'empêcher de pirater mon avatar pour l'obliger à faire des trucs honteux !

— Inutile de te justifier, moi ça me convient parfaitement. Je comptabilise des millions de vues sur Dailytube grâce à toi, se réjouit l'invocatrice.

— Si tu crois que je vais continuer à te laisser m'humilier en public ! Un jour, je me vengerai pour ces outrages !

— Tu as déjà essayé plus d'une fois et je t'ai toujours fait mordre la poussière, fanfaronna Gaea.

— Mais bien sûr... T'es surtout une tricheuse doublée d'une chanceuse ! Je me demande si je ne vais pas t'affronter en duel ici et maintenant, menaça le jeune homme.

— Ah non ! s'interposa Sparadrap. Vous n'allez pas reprendre votre guéguerre là où vous l'aviez laissée en quittant la guilde Noob ! C'est déjà suffisamment triste comme ça qu'on soit obligés d'attendre tous les trois ici, alors que les autres sont partis parler avec Arthéon pour le convaincre de participer à la quête ! C'est notre copain depuis hyper longtemps, ça devrait être à nous de faire ça !

Ses compagnons s'interrompirent et se tournèrent vers le prêtre, assis sur un rocher à l'orée de la ville fortifiée de Fosseltör, appartenant à l'Empire.

— Ne fais pas cette tête, il va finir par se calmer, relativisa Oméga Zell. Et puis, si on est restés là, c'est uniquement par mesure de précaution. Tu as entendu ce qu'on a dit tout à l'heure. En tant qu'ancienne championne de ce MMORPG et membre de la guilde Justice, Mist était la mieux placée pour le mettre dans les meilleures dispositions. Quant au perso dans l'Ordre de Jibédix et aux trois idiots de la Coalition, s'ils sont partis avec elle, c'est pour prouver à ce gros balourd que notre quête est globale et qu'elle ne concerne pas que l'Empire. Il faut qu'il comprenne que ça implique toutes les factions. C'est indispensable, compte tenu du background de son nouvel avatar et de ses délires d'harmonie suprême... Bref ! On ne doit négliger aucun détail. Rien ne dit qu'il aurait refusé malgré notre présence et rien ne dit non plus qu'il sera d'accord alors qu'on n'est pas avec eux. Tu sais, au fond, je ne pense pas qu'il nous en veuille particulièrement. D'après moi, la crise qu'il traverse est la conséquence de tout un tas de déconvenues dans sa vie personnelle. Nous, on est juste la goutte d'eau qui a fait déborder le vase.

— La goutte d'eau, c'est la vilaine Kary, pas nous ! s'exclama le soigneur, boudeur.

— Voilà ! l'appuya l'assassin. C'est le fait qu'il soit tombé amoureux de la mauvaise gonzesse au mauvais moment, qui a mis le feu aux poudres. De toute façon, il y a toujours une fille derrière les pires problèmes, c'est bien connu.

— Je vais faire comme si je n'avais rien entendu... maugréa la joueuse à la robe bleue.

Elle prit sur elle et poursuivit :

— Depuis que son premier avatar niveau cent a été banni à vie et que la guilde Justice lui a tourné le dos pour avoir triché, il avait déjà tendance à déprimer pour un oui ou pour un non, se souvint Gaea. Ensuite, quand le créateur de la guilde Noob s'est enfui de prison et qu'il est revenu sur Horizon 2.3, il est allé jusqu'à l'enlever et le séquestrer dans la vraie vie, tout ça pour récupérer sa place de leader en faisant croire à un abandon de poste aux Maîtres du jeu. Ça n'a pas dû être facile à vivre pour le pauvre Arthéon, surtout pour quelque chose d'aussi dérisoire. Comment il s'appelait déjà ce fou furieux ?

— Maître Zen, indiqua Sparadrap.

— Ah oui ! Ce gars est tellement insignifiant que je n'arrive jamais à me souvenir de son pseudo.

— Maintenant, ça s'est arrangé avec lui, non ? demanda le prêtre.

— Outre le fait qu'il ait intégré l'Ordre et qu'il ait créé la guilde des Traqueurs de reliques pour nous pourrir la vie, on va dire que oui, intervint Oméga Zell, moyennement convaincu. Maître Zen reste instable et donc, imprévisible. Il ne faut pas oublier que depuis son évasion, il est toujours recherché par les autorités, même si franchement, ce type fait davantage figure de raté qu'autre chose.

— Après ça, à l'époque d'Horizon 2.0, Arthéon s'est un peu trop investi dans le jeu et ses résultats scolaires se sont effondrés, poursuivit l'invocatrice. Il a été envoyé dans un internat de psychopathes qui projetait de le sevrer de son addiction pour les mondes virtuels en brûlant ses appareils électroniques. Il a fait une fugue et a traversé la France à pied pour rentrer chez ses parents des semaines plus tard. On a même vu passer sa tête aux infos. Il y a de quoi en vouloir à la vie après ça.

— Et puis, je dois admettre qu'en plus du reste, notre comportement n'a pas dû aider, concéda l'assassin. J'ai conscience qu'il s'est démené toutes ces années pour faire de nous une vraie équipe capable d'atteindre le niveau cent. Avec le recul, je me rends compte qu'on ne lui a pas vraiment rendu la pareille.

— Oui, il doit trouver ça injuste... regretta le soigneur.

— Au final, il a tout de même découvert Sourcelame, il est devenu un joueur world boss et il est payé cinq-mille-cinq-cent-cinquante-cinq euros et cinquante-cinq centimes par mois, précisa Gaea.

— Combien ? s'écria Oméga Zell.

— Tu as bien entendu, souligna la joueuse, ne parvenant pas à dissimuler sa jalousie. Une véritable fortune !

— Comment tu peux être au courant de ça ? s'étonna son éternel rival.

— Je l'ai lu dans *Pété de Thunes Magazine*, indiqua-t-elle. Il y avait un dossier sur les nouveaux métiers prometteurs.

— Dans ce cas, je ne vois pas pourquoi il se plaindrait encore, il a tout ce qu'il faut pour être heureux ! commenta l'assassin. Il fait partie du background d'Olydri, il est aux premières loges pour étudier les moindres détails de l'histoire, son avatar est devenu plus puissant que celui de Fantöm et il est à l'abri du besoin pour un sacré bout de temps. En résumé, il vit de sa passion.

— Tout ça est vrai, mais il lui manque quand même un truc important, nota Sparadrap avec un air triste.

— Quoi donc ?

— Ses copains. Il n'a plus personne pour partager les bons moments.

— Quelque chose me dit que ça lui fait des vacances et qu'il en profite à fond, s'amusa l'invocatrice.

— J'espère que tu as raison... soupira le prêtre.

Après un bref silence, le petit avatar à l'équipement bleu et noir recouvert d'une cape grise demanda à ses anciens compagnons :

— Et vous, vous êtes plus épanouis depuis que vous avez quitté la guilde Noob ?

— Euh... hésita Oméga Zell, conscient qu'il s'agissait d'une question piège. Disons que c'est différent.

— Pas besoin de botter en touche, comprit immédiatement le seigneur, toujours perspicace dans ce type de discussion. Tu peux répondre sincèrement.

— Eh bien dans ce cas, voyons voir... réfléchit l'assassin. Au début, c'était clairement moins bien. Saphir m'en a fait voir de toutes les couleurs. La première semaine, je pensais que c'était un bizutage, mais en fait, pas du tout ! Je me suis retrouvé à endosser le costume de larbin pour une fille en pleine crise d'autorité. Je vous laisse imaginer l'état de mon moral à ce moment-là. Elle m'obligeait à faire des trucs inutiles, comme ranger le coffre de guilde ou ramasser des tonnes et des tonnes de bois, de minerais, de cuir, de fourrure... Des brouettes entières de matières premières. Je n'avais plus le temps de jouer normalement. Le plus frustrant, c'est qu'elle n'arrêtait pas de dire que j'étais nul, tout en m'empêchant de faire mes preuves. J'étais constamment sous la menace d'une exclusion. Je crois qu'elle n'a jamais digéré le fait que Fantöm me recrute d'office. Comme c'est la directrice des ressources humaines, elle n'a pas supporté que je n'aie pas été choisi par ses soins. Alors elle s'est vengée sur moi sans aucune raison.

— Tu es sûr de ne pas lui avoir envoyé une de tes réflexions machistes à la figure ? lança à tout hasard Gaea.

— Je ne suis pas aussi stupide, se défendit son vis-à-vis. J'ai fait

attention à ne pas faire de vagues, surtout au début. Mais bon, après quelque temps, beaucoup de patience et surtout, énormément de persévérance, ça a fini par s'arranger, du moins... un peu. Fantöm a insisté pour que je les accompagne pour quelques quêtes et même certains donjons ! Mais le très haut niveau c'est pas de la tarte et j'ai dû m'accrocher pour suivre le rythme. D'autant que l'autre harpie m'attendait au tournant à chaque fois. Et puis, ces dernières semaines, j'ai réussi à me faire une petite place. Aujourd'hui, Saphir a arrêté de m'incendier pour rien. Ça ne veut pas dire qu'elle est devenue plus coulante, cette femme est la réincarnation d'un dragon, mais elle me remonte les bretelles quand c'est justifié. J'irais même jusqu'à dire qu'elle le fait pour mon bien. Elle a décidé de m'aider à progresser, en tout cas, je le perçois comme ça. On a fait quelques séances d'entraînement, elle m'a inscrit au Grand Tournoi d'Olydri qui a lieu chaque année pour mettre un peu de piment dans le classement individuel d'Horizon 2.3, puis elle a passé le relais à sa sœur Rubis.

— Rubis ? releva Sparadrap.

— Oui. C'est exactement le même modèle, mais avec une tête différente. J'aurais préféré garder mon coach jusqu'au bout, mais elle a découvert une quête secrète dont on a appris récemment qu'elle concernait le projet Indépendance. C'est cette mission qui a mal tourné et qui fait qu'ils sont coincés sur les lunes d'Arturis. Enfin Bref ! Les deux frangines sont persuadées que je n'ai pas choisi la bonne classe de personnage. Elles disent que ça ne colle pas avec mon caractère. Un assassin, c'est silencieux, furtif, et tout et tout... Elles ont donc décidé de me conseiller autre chose pour que je passe un cap et que mon véritable potentiel s'exprime enfin.

— Tu vas recommencer de zéro ? s'étonna l'invocatrice, voyant mal Oméga Zell abandonner tout ce qu'il avait accompli jusqu'à présent.

— Bien sûr que non ! Tu vas comprendre. Écoutez bien, parce que c'est là que ça devient intéressant. Quand j'ai combattu au Grand Tournoi d'Olydri, Rubis a observé chacun de mes faits et gestes. D'ailleurs, elle a eu tout loisir de le faire, puisque j'ai remporté la compétition haut la main, se vanta le joueur.

— Mouais. Je tiens à mettre un bémol en rappelant que cette année, il n'y avait ni Fantöm, ni Amaras, ni Spectre, et compte tenu des événements scénaristiques majeurs qui ont éclaté partout en Olydri à l'approche de l'extension 3.0, le taux de participation était historiquement bas. De plus, je me suis renseignée et j'ai appris que si Roxana avait jeté l'éponge au stade des quarts de finale, c'est parce qu'elle avait été alertée à propos de la quête de Saphir par ses espions. Ivy a donc été qualifiée d'office. Une fois dans le dernier carré, elle a raconté tout ce qu'elle avait entendu à Heimdäl, qui s'est désisté à son

tour pour voler au secours de Saphir avec Ystos et le Général Castorga. Ivy a bénéficié de ce second abandon pour se hisser en finale.

— Et alors ? De mon côté, j'ai disputé tous mes combats, se défendit Oméga Zell.

— Sans battre un seul membre du top cent, tu parles d'un exploit ! se moqua Gaea, refusant catégoriquement de le laisser se jeter des fleurs.

— Bon, je peux finir, oui ou non ? s'impatienta son interlocuteur.

— Je t'en prie, l'invita la jeune femme.

— Merci ! punctua l'assassin. Après mon éclatante victoire, Rubis est venue me trouver. Elle était impressionnée par mon immense talent. Elle a vu en moi l'étoffe d'un futur numéro un. Pour côtoyer les étoiles, elle m'a conseillé d'opter pour un berserker.

— Tu en fais beaucoup trop... soupira l'invocatrice.

— C'est mon histoire, mon interprétation et donc, mes superlatifs !

— Et il se termine quand, ce récit édulcoré ?

— Dans quelques phrases.

— Ouf !

— Pour finir, vous savez comment je vais passer de la classe assassin à celle de berserker ?

— Euh... réfléchit Sparadrap en se prêtant au jeu des devinettes.

— On va te filer les clés d'un autre compte ? proposa Gaea.

— Non ! Ils vont m'aider à boucler le dernier étage de la Tour Galamadiabuyak pour débloquent ma classe légendaire ! déclara Oméga Zell sur un ton triomphal en gonflant la poitrine.

— Ah ah ah !

— Qu'est-ce qu'il y a de drôle dans ce que je viens de dire ? se vexa le membre de la guilde Justice.

— Ils te mènent en bateau et toi, tu les crois ! Ah ah ! Tu es vraiment trop crédule, le railla la joueuse entre deux éclats de rire.

— C'est ça, moque-toi ! Tu t'étrangleras de jalousie quand tu me verras débarquer en berserker du crépuscule ! prédit l'assassin.

— Pourquoi un berserker ? s'intéressa le soigneur.

— Parce qu'ils peuvent combattre avec une arme dans chaque main, comme mon avatar actuel, sauf qu'ils sont beaucoup plus résistants et que l'efficacité de leurs attaques n'est pas conditionnée par des assauts furtifs. En clair, ça implique le même type de réflexes que ceux que j'ai développés toutes ces années, sauf qu'au lieu d'attaquer dans le dos de mon adversaire, je lancerai mes assauts spectaculaires de face. Je deviendrai donc beaucoup plus fort avec un arsenal de compétences frontales et je pourrai continuer à mettre en scène mes arrivées théâtrales pour rester le joueur le plus stylé du jeu.

— Qu'est-ce qu'il ne faut pas entendre... se plaignit l'invocatrice.

— Tout ça pour dire que mon futur est radieux. Je suis membre de

la guilde Justice, j'ai fini par mériter ma place, je vais faire équipe avec Fantôm, débloquent ma classe légendaire et il ne fait aucun doute que je serai premier au classement dans un avenir plus ou moins proche. Je suis à deux doigts de réaliser plusieurs rêves d'un coup ! Alors oui, je regrette certains moments vécus dans la guilde Noob, parce que c'est quand même là que je suis passé du niveau un à cent, mais j'avais besoin de franchir un cap pour m'épanouir pleinement.

— Dans ce cas, j'en suis ravi ! s'enthousiasma le prêtre.

Sa sincérité ne faisait aucun doute. Sparadrapp demeurait incapable de mentir sur ses émotions.

— Et toi, Gaea ?

— Je n'ai pas à me plaindre. Quand Maître Zen m'a piégée en publiant la vidéo compromettante de Fantôm sur mon blog en usurpant mon identité...

— C'était un coup monté ! objecta Oméga Zell.

— Peut-être, mais le fait de voir ses statistiques boostées illégalement, ça reste de la triche, rétorqua la joueuse.

— Il n'était pas au courant, et ça a été prouvé !

— Quoi qu'il en soit, j'ai d'abord cru à une catastrophe, mais en fait, c'était une chance. Le fait que toute cette histoire aboutisse sur son bannissement à vie ne m'a pas porté préjudice comme je le craignais. C'est même tout le contraire. Certains partisans de la Coalition se sont persuadé que j'étais une sorte d'agent double infiltré dans l'Empire pour mieux le détruire de l'intérieur. Ils ont constitué un fan-club sous forme de guilde, qu'ils ont sobrement baptisée : Les Adorateurs de Gaea. Du coup, j'ai plein d'esclaves et de boucliers humains à disposition. Ils ne sont pas très futés, mais incroyablement dociles et fidèles ! Le plus fanatique d'entre eux s'appelle Meumeuh, je me suis rendu compte après coup que je le connaissais depuis longtemps dans le monde réel. Il est à la fac de droit avec moi. Au début de notre collaboration, c'était un peu tendu, puisqu'en devenant leur chef, j'étais solidaire de leur dette qui s'élevait à cent-mille crédits ! J'ignore comment on peut gérer aussi mal... J'ai donc repris les choses en main. Je dois avouer que j'ai été aidée par la sollicitation d'Heimdäl qui voulait que je déniché l'historique de Spectre. Grâce à ce job tombé à point nommé, j'ai pu renflouer les caisses et plus encore ! S'agissant des perspectives d'avenir, j'ai deux ou trois idées, mais je préfère les garder pour moi. C'est quelque chose que je prépare depuis mon premier jour sur Horizon 1.0.

— Tu veux vraiment pas nous en dire plus ? insista le soigneur, curieux.

— Non, j'en ai déjà trop dit. Vous verrez en temps voulu, refusa l'invocatrice.

— Bon, d'accord... céda le prêtre.

— Et puis, contrairement à Oméga Zell, j'ai un avatar côté Coalition et un autre côté Empire. Je retourne régulièrement dans la guilde Noob avec mon archère pour faire des quêtes et des donjons avec Sparadrap et le reste de la bande.

— Pfff ! Ça c'est parce que tu bouffes à tous les râteliers, rétorqua l'assassin. De toute façon, même si j'en avais envie, je n'aurais pas le temps d'avoir deux persos.

— Mais, si un jour tu en avais la possibilité, tu en créerais un pour revenir jouer avec nous ? l'interrogea le prêtre.

— On verra, éluda l'intéressé.

Soudain, deux voix familières s'élevèrent derrière eux.

— Yop !

— Kikoo !

— Ivy ? Couette ? s'étonna Gaea. Qu'est-ce que vous faites là ?

— On a répondu à l'appel de Sparadrap, signifia l'élémentaliste affiliée à l'eau, portant une robe courte bleue et des protections en cuir.

— Il paraît que vous êtes en galère ? les interrogea la néogicienne blonde avec des lunettes de pilote sur le haut du crâne et équipée d'un ensemble steampunk à dominante marron structuré de pièces de cuivre.

— Content de vous revoir, mais en l'état actuel des choses, je doute que vous soyez d'une quelconque utilité, les prévint Oméga Zell. En plus de ça, Mist refusera sûrement d'accueillir des membres n'appartenant pas à l'élite de ce MMORPG. On a littéralement explosé notre quota de boulets, persiffla-t-il en lançant un regard appuyé vers le prêtre et l'invocatrice.

— On est déjà dans le groupe, indiqua Couette de sa voix haut perchée.

— Quoi ?

— C'est moi qui les ai invitées. En tant que lanceur de quête, je peux faire entrer qui je veux, signifia Sparadrap avec aplomb.

— Pffffff ! souffla bruyamment le jeune homme à l'accent du sud en prenant un air consterné, puis résigné. Fais comme tu le sens, tu t'arrangeras avec les autres quand ils reviendront.

À cinq minutes à dos de monture volante de leur position, Mist, Jibédix, Spectro-Squeletto-Warrior, Vilainor et Cruelor arrivèrent à proximité de Tortiya, la zone évoquée par le témoin sur le canal de discussion de la Coalition. Il s'agissait d'un hameau abritant principalement des paysans travaillant dans les champs alentour. Cette zone de départ, dédiée aux débutants, était étrangement déserte. Il n'y avait ni joueur, ni PNJ. En explorant chaque recoin, ils finirent par

tomber sur deux individus. Ces derniers, de dos, ricanèrent :

— Hé hé hé... Qu'est-ce que j'entends ? Ça clopine ? On a de la visite ? Voyons voir ce que nous avons là...

Un assassin aux cheveux châtain clair, portant une chemise blanche recouverte d'un tabar noir avec une croix brodée, le tout structuré par des ceintures, se retourna. En voyant les membres de l'expédition et surtout, les statistiques de la teknögrade de rang un, son sourire sadique disparut et il laissa échapper un petit cri de terreur, plus aiguë qu'il ne l'aurait voulu. Son acolyte, un mage au large chapeau sombre posé sur une perruque à bouclettes rappelant celles des avocats anglais, au visage en partie dissimulé derrière un masque vénitien au long nez, était vêtu d'un pantalon bouffant et d'une redingote agrémentée d'une lavallière. L'ensemble formait un étrange style Renaissance. Il ne broncha pas, mais une fenêtre de jeu apparut avec écrit :

— *Oups...*

— C'est vous qui vous êtes plaint du comportement d'Arthéon de Fargöth sur le canal de discussion ? demanda la néogicienne.

— *Euh... Oui c'est moi*, avoua le mage en s'exprimant une fois de plus à l'aide de textes tapés au clavier.

Son pseudonyme était Précieux. Il collait parfaitement à son look. L'autre, aux allures de pirate, tenait un sabre d'abordage dans sa main droite. Il s'appelait Dark Avenger.

— Pourquoi ne parle-t-il pas ? Ça irait plus vite, commenta Jibédix, perplexe.

— Il a cassé son micro, indiqua l'assassin au curseur rouge d'une voix lente et monocorde.

— Et on peut savoir ce que font deux partisans de la Coalition niveau cent dans une zone d'initiation réservée à l'Empire ? les interrogea Mist.

C'était une question rhétorique. En remarquant les dizaines d'avatars appartenant à des joueurs débutants étendus sur le sol un peu partout sur la place principale, elle avait deviné la réponse.

— Ce sont des player killer, indiqua Vilainor. Ils font partie de la guilde de Dame Roxana.

— On était en train de faire notre job, rétorqua Dark Avenger. On campait les nouveaux venus dans le but de les dégoûter d'entrée de jeu, jusqu'à ce qu'ils se ravisent et optent pour une autre faction.

— *De préférence la nôtre*, compléta Précieux.

— Découper des avatars sans défense, attendre qu'ils ressuscitent, les pourfendre à nouveau et ainsi de suite pendant des heures et des heures est une pratique indigne ! s'offusqua l'espion de la guilde Justice, exceptionnellement sous l'égide de l'Ordre pour les besoins de la quête.

— C'est une manière comme une autre de se rendre utile pour sa faction, répondit l'assassin en haussant les épaules.

— Je pourrais vous éliminer sur-le-champ d'un claquement de doigts et permettre à toutes ces personnes de reprendre vie et de s'enfuir, mais avant d'en arriver là, je vais vous donner une chance de quitter les lieux dignement en nous aidant à retrouver Arthéon de Fargöth, menaça la teknögrade.

— *Il est parti depuis dix bonnes minutes, écrivit précipitamment le mage, terrorisé. Je lui ai demandé si je pouvais prendre une capture d'écran, mais il est tellement dans son rôle qu'il nous a complètement snobés. Tout ce que je voulais, c'était impressionner ma petite copine en lui prouvant que je le connaissais un peu, pour l'avoir croisé du temps où il était dans la guilde Noob.*

— Il faut vraiment que tu perdes cette sale manie de toujours te plaindre sur les tchats et réseaux sociaux ! le réprimanda son partenaire. Tu as vu dans quel pétrin ça nous met ?

— *Désolé... :-(*

— Il est parti dans quelle direction ? intervint Cruelor, dont la puissante voix fit sursauter tout le monde.

— *Si ma mémoire est bonne, je crois que c'était par...*

Ils furent interrompus par un son inquiétant. Il s'agissait d'un cor, comme ceux fréquemment utilisés pour commander les troupes lors des champs de bataille. Soudain, des bruits de pas les alertèrent et très vite, les premiers Sansâmes surgirent.

— Un assaut ! Ils tentent de s'emparer du hameau de Tortiya ! s'alarma Jibédix.

— Sauve qui peut ! s'écria Dark Avenger en tournant sur lui-même pour choisir la meilleure direction vers laquelle s'enfuir.

Au moment où il s'élança, son avatar et celui de Précieux se figèrent.

— Oh non ! Pourquoi faut-il qu'il y ait un bug pile à ce moment ? se lamenta le player killer.

— Le jeu fonctionne très bien, déclara Mist. Je vous ai entravés grâce à ma télékinésie. Vous n'irez nulle part tant qu'on n'aura pas retrouvé Arthéon de Fargöth.

— *Mais... On va se faire massacrer !* rédigea le mage, au comble du désespoir.

— Comme les joueurs de niveau un que vous empêchez d'agir depuis plusieurs heures ? rétorqua la néogicienne. Ce serait un juste retour des choses, vous ne pensez pas ?

Dans la foulée, elle dégaina son arme à feu à plusieurs canons et s'en servit à plusieurs reprises. Les soldats de la faction du Chaos tombèrent comme des mouches. Elle ne loupait jamais sa cible et

chacune de ses poses était digne d'une héroïne de film hollywoodien.

— La classe ! s'émerveilla Spectro-Squeletto-Warrior.

— Dis donc, toi... Ne serais-tu pas en train d'admirer les talents d'une partisane de l'Empire ? le suspecta Vilainor en le scrutant avec ses petits yeux.

— Pas du tout ! se défendit le nécromancien. J'apprécie simplement une belle action quand j'en vois une. En dehors de ce fait purement anecdotique, j'aurais des tonnes de reproches à lui faire sur sa manière de gérer cette quête ! Tout ce qui ne vient pas de la Coalition est bon à jeter à la poubelle ! Question de principe !

— Je préfère ça... lança le mage d'une voix traînante, un peu moins haut perchée qu'à l'accoutumée.

— COALITION ! DESTRUCTION ! gronda Cruelor en se ruant dans la mêlée en faisant tourner son épée au-dessus de la tête.

— Mais que fais-tu, malheureuse ? s'écria son frère d'armes aux cheveux blancs. Tu ne vas quand même pas te battre pour défendre un territoire ennemi !

— C'est peine perdue, mon ami. Elle ne t'entend plus, indiqua Spectro-Squeletto-Warrior. N'oublie pas qu'elle n'a pas eu sa dose de violence journalière. Laissons-la se défouler. Sans ça, elle va finir par ronger son clavier dans la vraie vie.

— Tu as raison, approuva Vilainor. La dernière fois qu'on l'a sevrée d'action trop longtemps, elle a failli s'étouffer avec une touche qu'elle n'a pas suffisamment mâchée avant de l'avaler.

— Seigneur ! s'exclama le nécromancien. J'ignorais qu'on pouvait écraser des boîtes crâniennes en les percutant l'une contre l'autre.

— Dites ! Et si vous participiez au lieu de commenter ? s'impatienta Mist.

— Hors de question ! refusa le mage.

— Cet événement scénaristique mineur ne fait pas partie de la quête globale, l'appuya le joueur aux dreadlocks.

— Nous avons le devoir de ne pas lever le petit doigt pour vous aider ! surenchérit Vilainor.

— *A fortiori* en territoire ennemi ! plussoya Spectro-Squeletto-Warrior. Ce serait vécu comme un acte de haute trahison par Seigneur Amaras et Dame Roxana.

— Dans ce cas, vous ne verrez pas d'objection à ce que je vous vire du groupe ! fulmina la néogicienne.

— Impossible, chère madame ! argua le représentant de la guilde Roxxor à la peau tatouée en prenant un air hautain. Si vous vous délestez de votre troisième œil, en l'occurrence, moi, vous n'aurez plus accès aux pouvoirs de divination de la voyante Auriga. Et si vous comptez me garder sans mes camarades, je tairai mes prémonitions en guise de protestation.

— Vous n'êtes vraiment pas sympa ! se résigna la teknögrade. Vivement qu'on en finisse avec cette intrigue globale et qu'on poursuive la guerre entre les factions. En temps voulu, j'aurai une motivation toute particulière pour vous deux.

— Gloups... déglutirent bruyamment le mage et le nécromancien.

Ils perdirent leur aplomb et semblèrent regretter leurs paroles audacieuses. Les menaces d'un membre du top dix ne les laissaient pas indifférents.

— Ils sont trop nombreux, on est cernés, annonça Jibédix.

Son cartomancien s'employait à puiser du mana pour charger ses cartes avant de les projeter en divers endroits, afin de provoquer des dégâts de zones ou d'entrave. Malheureusement, cela ne suffisait plus. Un Sansâme grimpa au sommet du clocher, arracha le drapeau de l'Empire et le remplaça par un autre, sur lequel était brodé un œil rouge inquiétant entouré d'une spirale noire. La faction du Chaos venait de conquérir le hameau de Tortiya.

— Il faut battre en retraite ! s'écria Spectro-Squeletto-Warrior.

— JAMAIS ! s'égosilla Cruelor, semblant se délecter.

— S'ils nous tuent ou nous capturent, il y a un risque pour que ça déclenche un événement scénaristique dans lequel ils s'empareraient de l'essence d'incandescence, redouta Mist.

— Hélas, je ne vois aucune issue, observa l'espion.

— On va s'en créer une, annonça la teknögrade en fouillant dans son interface. Rassemblez-vous tous derrière moi.

Les autres s'exécutèrent aussitôt.

— Dites... Vous n'oubliez pas quelque chose ? s'éleva une voix traînante sur leur gauche.

— Ah oui, répondit la néogicienne en libérant Dark Avenger et Précieux de l'emprise de sa télékinésie.

Les player killer rejoignirent le reste du groupe.

— Prêts ? s'enquit la joueuse.

— Prêts ! annonça l'expédition à l'unisson.

La représentante de la guilda Justice matérialisa une arme à gros calibre requérant ses deux mains. Elle appuya à plusieurs reprises sur la gâchette et des projectiles sphériques en furent éjectés. Au moment où les boules de métal touchèrent le sol ou un ennemi, elles explosèrent, provoquant de puissantes déflagrations bleues. Les Sansâmes alentour furent soufflés ou carrément désintégrés. Mist répéta le processus douze fois, tout en courant à un rythme soutenu. La marée de PNJ se refermait rapidement derrière eux et le nombre de poursuivants augmentait. Arrivant à court de munitions, la joueuse rangea l'arme dans son inventaire et déchaîna sa télékinésie. La force invisible contrôlée par l'esprit de son personnage balaya les derniers soldats périphériques. Encore une demi-douzaine de mètres et ils

seraient sortis d'affaire. Une fois extirpés de cette prison mouvante, ils pourraient prendre la poudre d'escampette à travers champ et finiraient par les semer à dos de monture terrestre ou volante.

Soudain, le pouvoir psychique mis en œuvre par la néogicienne devint inopérant.

— Tu as déjà épuisé toutes tes réserves ? s'inquiéta Jibédix en voyant les Sansâmes se ruer vers eux.

— Non, ma jauge affiche vingt-sept pour cent, indiqua sa sœur d'armes. Quelque chose m'empêche de continuer.

— Adieu, monde cruel ! geignit Vilainor.

Au moment où la horde de créatures damnées s'apprêta à poster ses griffes sur leur avatar, une onde de choc venue de nulle part fit tomber la moitié de l'armée à la renverse.

— On bouge ! s'écria Mist, voyant dans ce phénomène une chance inespérée de se mettre hors de leur portée.

L'expédition se releva et courut vers une butée à une dizaine de mètres des soldats de l'armée du chaos. Ils piétinèrent plusieurs PNJ sur leur passage. La teknögrade eut le réflexe de se retourner pour vérifier s'ils étaient suivis, mais plus personne ne semblait se préoccuper d'eux. Ils étaient tournés vers une silhouette portant un équipement rouge. Non loin de sa position, un autre personnage détonnait au milieu de ces innombrables Sansâmes.

— Ta... Tabris ! s'affola Spectro-Squeletto-Warrior en pointant du doigt le célèbre world boss à l'uniforme néogicien gris déchiré, au visage dissimulé sous des bandages noircis et un masque de fer.

Ses hommes s'écartèrent et il s'avança vers le mystérieux inconnu ayant surgi pour sauver les joueurs.

— C'est forcément lui qui a entravé ma télékinésie, en déduisit Mist.

— C'est fort possible, approuva Jibédix. En revanche, je ne comprends pas pourquoi ils semblent nous avoir totalement oubliés.

— Prenons exemple sur les deux player killer et profitons-en pour prendre nos jambes à notre cou ! proposa le nécromancien en montrant Dark Avenger et Précieux, courant comme des dératés au milieu d'un champ de blé.

— Nom d'une Source ! s'exclama l'espion infiltré dans l'Ordre. Nos indics viennent de nous filer entre les doigts !

— C'est pas grave, on n'en a plus besoin, le rassura la partisane de l'Empire.

— Vraiment ?

— Celui qui nous a sauvés n'est autre qu'Arthéon de Fargöth, signifia-t-elle en le fixant du regard.

— Comment pouvez-vous en être si sûre ? s'étonna Vilainor. Il est

beaucoup trop éloigné de notre position pour l'affirmer.

— En tant qu'Olydrienne génétiquement modifiée, je vous rappelle que mes sens sont décuplés. Je bénéficie d'un bonus permanent qui me permet, entre autres, d'entendre certains sons supplémentaires et de voir beaucoup plus loin en zoomant sur mon écran jusqu'à cinq fois au lieu de deux pour les classes alimentées par la magie.

— Effectivement. Les néogiciens renégats étant rares du côté de la Coalition, j'avais oublié ces spécificités, intervint Spectro-Squeletto-Warrior.

— Quelle chance ! s'enthousiasma le mage. Approchons-nous et arrangeons-nous pour qu'il affronte Tabris ici et maintenant.

— Tu as raison, acquiesça la meneuse de l'expédition en insufflant le mouvement.

Arthéon de Fargöth portait le même équipement que la dernière fois qu'ils s'étaient croisés. Il était composé d'étoffes épaisses de couleur rouge, de fourrure blanche et de pièces de cuir noires. Cette rencontre inattendue s'était déroulée juste avant leur mission sur Arturis, ayant consisté à cueillir les fruits de l'Arbre des origines. Ces artefacts avaient permis de restaurer la puissance des Sources fondatrices dans le but de leur permettre de refermer les portes ouvertes vers les autres mondes. Ce jour-là, les choses avaient mal tourné. L'héritier de la Source de la création s'était interposé, mais Fantöm l'avait affronté pour le tenir à l'écart. La quête en elle-même avait été un franc succès, mais un dommage collatéral de taille était survenu lorsque le Titanösaure, une créature gigantesque endémique de la planète mère, était parvenu à fouler le sol d'Olydri. Cela avait donné lieu à une bataille homérique ayant impliqué les trois factions, la princesse Saryahblöod et Sin, la Source de l'infini. En somme, tout ce qu'Arthéon de Fargöth avait essayé d'éviter. Mist espérait que cette divergence de point de vue passée ne soit pas un frein dans la perspective d'une future collaboration. Contrairement à un PNJ, un joueur world boss pouvait éprouver de la rancœur.

— Allez-vous-en, s'éleva la voix de ce dernier, lorsque l'expédition fut assez proche pour l'entendre.

— Même si on le voulait, on ne pourrait pas, souligna la teknögrade.

— Et pourquoi ça ? s'intéressa leur sauveur.

— Si l'armée du chaos est subitement apparue dans un endroit aussi insignifiant que le hameau de Tortiya, c'est parce qu'on y était. On est en train d'accomplir une quête secrète, unique et globale visant à empêcher le déclenchement d'une guerre totale entre toutes les Sources existantes, qui aboutirait sur une apocalypse.

— La Tour Chronariak... murmura Arthéon de Fargöth, comme s'il venait de découvrir la pièce manquante d'un puzzle.

— Si la Tour des Visions a ouvert ses portes, c'est précisément pour nous solliciter. Nous sommes en lien avec la voyante Auriga. Elle partage son pouvoir divinatoire avec celui-là pour nous aider à modifier le cours des événements, développa-t-elle en indiquant Spectro-Squeletto-Warrior d'un mouvement de tête.

— Jouer avec le temps n'est pas sans risques.

— Non, en effet, mais si tu avais pu voir la prémonition, tu comprendrais qu'on n'avait absolument rien à perdre et tout à gagner. La bonne nouvelle, c'est qu'on a évité la guerre des Sources en empêchant Saralzar d'augmenter son potentiel au point d'être capable de contaminer les flux des quatre-vingt-dix-neuf lunes. La mauvaise, c'est qu'Olydri n'est pas sorti d'affaire. En l'absence de Saralzar et de Dörtos, Tabris commande la faction du Chaos. Il projette d'assassiner les leaders de l'Empire, de l'Ordre et de la Coalition. Si on en croit la dernière divination en date, non seulement il va réussir, mais en plus de ça, il va prendre le contrôle de Centralis, Glacesang et Galaé. Je te laisse imaginer ce que tout ça mis bout à bout va engendrer.

— Un déséquilibre irrémédiable, compléta le joueur world boss, en affichant un air contrarié. Je ne peux tolérer une telle perspective ! En tant qu'héritier de Fargöth, j'ai juré de corriger ses erreurs en rétablissant l'harmonie suprême, celle-là même qui régissait jadis sa création.

— Dans ce cas, tu n'as pas d'autre choix que celle de vaincre Tabris, insista Mist.

— Cette lune est sans cesse en proie à des conflits de plus en plus graves. Je n'ai pas encore fait mon choix s'agissant des véritables responsables de cette instabilité. Peut-être déciderai-je de supprimer la technologie ?

— Ouiiiii ! applaudirent spontanément Vilainor et Spectro-Squeletto-Warrior.

Cruelor, plus mesurée, se contenta de serrer le poing.

— Ou Lys et Ark'hen ?

L'enthousiasme des intendants de la guilde Roxxor fut aussitôt douché.

— Vous n'êtes pas sans savoir qu'un monde est censé être régi par une Source à la fois, laquelle le façonne à son image. Fargöth a imaginé les choses ainsi. En transgressant cette règle, vos fondateurs ont provoqué la destruction de la Pierre des Âges. J'ai le sentiment que cette catastrophe sans précédent est à l'origine de tous les maux. Depuis que cet artéfact a disparu, ce monde est en perdition. Les Olydriens sont divisés en factions en guerre depuis des millénaires. La technologie et son cobaye devenu incontrôlable sont venus braver une

magie instable, d'abord alimentée par la vie et la mort, deux flux antagonistes, puis un troisième, avec l'infini. À présent, en voici un quatrième avec le chaos ! Au train où vont les choses, ce n'est qu'une question de temps avant que celui du néant ne refasse surface. Et comme si cela ne suffisait pas, vous m'apprenez que la Tour des Visions s'est éveillée pour prédire que le mal qui ronge Olydri aurait pu s'étendre aux autres lunes, au point d'en provoquer la destruction ainsi que celles de toutes les Sources ?

Il se tut un instant. Tabris n'était plus très loin de leur position.

— Chaque problème en son temps, le pressa Mist. La géopolitique d'Olydri n'est pas parfaite, mais avant que les choses ne s'emballent, ça fonctionnait. Les factions sont la conséquence d'une incompréhension entre leurs partisans, mais elles évitent aussi au conflit de se généraliser. Il y a des règles, des frontières, des tractations diplomatiques pour que certains territoires puissent prospérer. Tout n'est pas que haine et destruction. Les mortels sont complexes, tu ne peux pas attendre d'eux qu'ils se tiennent par la main et vivent heureux jusqu'à la nuit des temps. Chacun fait ce qu'il peut pour aller de l'avant. Le bien et le mal ne sont pas facilement décelables. Lorsqu'un tyran ou un tueur sanguinaire fait des siennes, il y a toujours des héros pour lui tenir tête. C'est comme ça que les choses s'équilibrent. Tout a basculé avec l'apparition de Tabris. C'est lui qui a assassiné le Général Helkazard pour faire vaciller la paix. C'est lui qui a libéré Saralzar de sa boucle temporelle au sommet de la Tour Galamadriabuyak, et c'est encore lui qui a ouvert les portes vers les autres mondes. Il ne s'arrêtera pas tant que l'apocalypse qu'il nous a promise n'aura pas eu lieu. Supprimons-le de l'équation et c'est toute la faction du Chaos qui tombera avec lui. Ensuite, tu feras comme bon te semble, mais garde à l'esprit que tu viens à peine de devenir l'héritier de Fargöth. Prends le temps d'observer Olydri tel qu'il s'est construit sur des milliers d'années, au lieu de le juger sur quelques mois. Laisse une chance aux défenseurs de l'harmonie à laquelle tu tiens tant, d'intervenir et de surmonter cette épreuve en les aidant. Malgré tes réticences, nous sommes clairement dans le même camp, conclut la joueuse avec conviction.

— Eh bien ! Quel discours ! s'extasia Vilainor.

— Quelle était ta remarque à propos de ma prétendue admiration pour les exploits de cette jeune partisane de l'Empire, déjà ? le charia Spectro-Squeletto-Warrior en le prenant en flagrant délit de violation d'une de leurs règles morales les plus fondamentales.

— Je... je ne fais que saluer une démonstration de roleplay, se défendit le mage, un peu gêné.

— En es-tu bien sûr ?

— Absolument ! Et puis, cela n'a rien à voir avec l'Empire ni

même la guilde Justice. C'est l'éloquence de la femme derrière le micro qui m'a touché.

— Dans ce cas, notre intégrité est sauvée. Nous n'avons pas été souillés par le démon de la tentation, se félicita le nécromancien.

— Comment pourrions-nous trahir le Seigneur Amaras et Dame Roxana ? La fidélité est inscrite dans nos gènes ! Coalition ! s'exclama son acolyte.

— Destruction ! conclut Cruelor.

— Très bien... finit par céder Arthéon de Fargöth. Je vais vous aider à éliminer Tabris et à repousser l'armée du Chaos. Mais je vous préviens ! Lorsque ce sera fait, je me retirerai pour méditer la tâche que m'a confiée la Source de la création, puis un jour, je reviendrai. À ce moment-là, j'abattrai Sourcelame sur ce que j'estime être la cause de la disparition de l'harmonie suprême. Ma décision sera irrévocable.

Mist, ravie d'avoir accompli une nouvelle mission, afficha un sourire en guise de réponse.

Les essences d'autres mondes

L'armée du Chaos s'était écartée pour former une allée au centre de laquelle avançait Tabris. Lorsque ce dernier fut à moins de dix mètres des membres de l'expédition, il s'arrêta et prit la parole :

— Saviez-vous que nous autres, Astrasiens, ne percevons pas le temps de la même manière ? Contrairement à votre mémoire, la nôtre est infallible... Le passé demeure figé dans notre esprit... Rien ne l'altère ni ne l'efface... Le présent est sans doute la partie que nous appréhendons de la façon la plus similaire... C'est le moment des actes, de la contemplation et pour vous, Olydriens, celui des émotions... S'agissant de l'avenir, cette notion est plus complexe... Les données emmagasinées dans notre cerveau ne cessent de s'imbriquer entre elles, générant des scénarios que notre subconscient classe du plus probable au plus improbable... N'y voyez aucune comparaison avec l'art de la divination... Non... Il n'y a rien de mystique dans notre démarche... Disons que notre vision est plus large... Nous avons cerné les rouages du temps et nous comprenons la manière dont l'avenir se construit... Dans mon cas, je vais même plus loin... Je le façonne... Mon passé et mon présent sont comme des outils me permettant de créer le futur tel que je l'envisage... J'ignore quand exactement les choses se mettront en place, mais cela n'a pas d'importance... La durée n'est qu'une donnée, un détail n'altérant en rien la beauté d'un tableau sur le point de s'achever... L'apocalypse se déchaînera sur Olydri et rien de ce que vous ferez ne l'empêchera... Grâce à votre obstination et à cet espoir ridicule qui vous caractérise tant, peut-être le repousserez-vous une année, une journée, une heure, mais à la fin, cette destinée implacable s'abattra sur vous...

— Tu t'octroies beaucoup d'importance, pour un être dépourvu de mana, répondit Arthéon de Fargöth.

Cette interaction amorça ce qui paraissait être une cinématique s'inscrivant dans le cadre de la quête unique lancée par Sparadrap.

— Es-tu certain que la magie est ce qu'il y a de plus puissant à travers tout l'univers ? Voilà qui semble présomptueux... Ou peut-être est-ce de l'ignorance... Après tout, on établit son échelle de valeurs proportionnellement à ce que l'on connaît... Ne penses-tu pas que la seule expérience du monde d'Olydri ne pèse pas bien lourd, à côté de l'immense responsabilité que Fargöth t'a confiée ?

— Je visiterai Arturis et ses quatre-vingt-dix-neuf lunes, assura le guerrier.

— Une sage décision... le félicita le cobaye. Mais en auras-tu l'occasion ?

— Tu ne me fais pas peur, rétorqua le joueur world boss.

— Encore une preuve de ta profonde naïveté... Tu t'estimes invincible, mais il n'en est rien... Sourcelame est une arme redoutable, mais ses réserves sont presque épuisées... En m'affrontant, tu t'exposes à une mort probable... Qu'est-ce qui est plus important à tes yeux ? Suivre la voie que la Source de la création a tracée pour toi, ou disparaître prématurément en tentant de sauver des Olydriens, dont nous savons toi et moi qu'ils seront tôt ou tard à l'origine d'un cataclysme...

Arthéon de Fargöth semblait en proie au doute.

Stanislas Châtelain, confortablement installé devant l'ordinateur dernière génération mis à sa disposition par la société Neuropa Entertainment pour les besoins de son nouveau métier, hésitait. Contrairement à l'époque où il n'était que joueur, les quêtes n'étaient plus balisées par un à cinq scénarios différents, selon leur importance. N'étant pas une intelligence artificielle, les siennes offraient une multitude d'alternatives et cela faisait toute la différence. Il ne pouvait plus se contenter de suivre la trame imaginée par les développeurs en accomplissant des missions successives jusqu'à remplir un objectif. Aujourd'hui, il avait la possibilité, et même le devoir, de participer activement à l'évolution d'une partie de l'histoire d'Horizon 2.3. Bien sûr, on lui avait donné des instructions. Il avait pour ordre de refuser les sollicitations n'étant pas en rapport avec le background de son personnage. Cependant, dans le cas présent, il avait toute latitude pour se comporter comme bon lui semblait. Charles-Antoine Donteuil, le créateur du jeu, l'avait néanmoins prévenu. Son statut de joueur world boss était une expérience. L'unique au monde dans ce domaine. Rien n'était écrit à l'avance. Bien entendu, certaines destinées avaient été envisagées pour son avatar, mais, à la manière d'un jeu de rôle papier ou grandeur nature, il pouvait échouer à tout moment. Ainsi, lorsque Tabris le mettait en garde contre le fait qu'il pouvait le vaincre prématurément, le jeune homme vit dans ces propos, la première grande décision de sa récente carrière. La pression était terrible, mais, au nom du roleplay, il ne devait rien laisser transparaître. Il prit le temps de peser le pour et le contre. D'un côté, il était conscient que son initiation passerait inéluctablement par l'exploration d'Arturis et de ses lunes habitées. Pour devenir l'héritier de Fargöth, il devrait nourrir Sourcelame de chacun des flux ayant jadis été entre les mains de la Source de la création. Il semblait aussi plus équitable d'observer

la situation de l'ensemble des peuples existants avant de juger les Olydriens. Par exemple, sceller à jamais les Sources de la mort, de l'infini, du néant et du chaos pour que cet astre ne soit régi que par un seul flux, à l'image de tous les autres, semblait être une décision un peu trop simpliste. D'une part, cela ne restaurerait pas la Pierre des Âges, or, cet artéfact était essentiel à la préservation de l'équilibre d'un monde. D'autre part, tout portait à croire que les affrontements ne cesseraient pas entre la magie et la technologie. Si les conflits perduraient, en dépit de son intervention pour faire de la Source de la vie l'unique gardienne d'Olydri, il serait décrédibilisé. Peut-être fallait-il balayer les néogiciens également ? Ou carrément l'Empire et la Coalition, les deux factions à l'origine de la guerre ? Et pourquoi ne pas ajouter les Sources fondatrices, pour tout recommencer avec l'Ordre et la Source de l'infini ? Un choix plutôt risqué, car la naissance de Sin avait été provoquée par l'explosion de la Pierre des Âges, saturée des flux de la vie, de la mort, mais aussi du néant. Il y avait donc une part d'ombre en lui. À moins que cette Source ne soit en fait qu'une projection d'Olydri tout entier ? Une fois affranchi de l'artéfact capable de remodeler les éléments, cet astre serait-il devenu indépendant ? L'harmonie suprême ne pouvait-elle s'obtenir qu'en scellant chaque Source et en détruisant chaque Pierre des Âges, pour laisser les mondes s'autoréguler en s'accaparant le mana libéré ? Une vieille légende racontait qu'un certain Godrill Borkan était parvenu à forger des armes tueuses de Sources, dont la puissance provenait exclusivement d'une forme d'énergie générée par la nature...

Stanislas avait beau être un expert en background, il se sentait incapable d'envisager la bonne solution. Pourtant, il avait l'embarras du choix. Charles-Antoine Donteuil appréciait la perspective d'un cataclysme qui modifierait son jeu en profondeur. Selon lui, une telle perspective mobiliserait sa communauté durant une longue période. D'abord, ils tenteraient d'empêcher que cela ne se produise, puis, s'ils échouaient, ils s'emploieraient à tout reconstruire, motivés par cette nouvelle donne. Le fait de rebattre les cartes était un excellent moyen pour relancer l'intérêt d'un MMORPG, même si dans le cas présent, les statistiques d'Horizon 2.3 ne cessaient de grimper. Bien évidemment, le créateur avait prévu des scénarios dans lesquels ses intrigues seraient déjouées. Il détestait les scripts linéaires et sans surprise. Il répétait sans cesse qu'un monde virtuel bien pensé devait systématiquement permettre aux joueurs d'avoir leur destin entre leurs mains.

À ce titre, il était crucial pour Stanislas de prendre son temps et surtout, assez de recul avant de désigner un ou plusieurs coupables. Pour l'heure, il était surtout préoccupé par l'impossibilité de quitter cette lune. Depuis l'intervention de Lys et Ark'hen, ce monde était à

nouveau hermétique aux autres et Saralzar avait disparu avec le sort interdit dérobé à la Coalition. L'adolescent avait la conviction que l'intrigue proposée par Mist était la clé pour sortir de cette impasse. Il se redressa sur son fauteuil, ajusta son micro-casque, saisit sa souris et força sur sa voix pour la rendre plus grave.

En guise de réponse, Arthéon de Fargöth empoigna la garde de Sourcelame, son épée légendaire, et se mit en posture de combat. Un bruit sourd s'éleva, le sol trembla et de petits cailloux flottèrent dans les airs avant d'éclater sous la pression.

— Je pourrais ordonner à ces milliers de Sansâmes de fondre sur vous, mais je n'en aurais nul besoin... menaça Tabris avant de lever le bras droit.

L'armée du chaos se mit en branle et poursuivit sa route vers l'ouest.

— Ils se dirigent vers Centralis ! alerta la Teknögrade.

— Soyez rassurés. Votre capitale ne risque rien tant que je me tiendrai face à vous... ironisa le cobaye. Moi seul peux franchir le dôme de rosaphir du fait de mon essence... Quand j'en aurai fini avec vous, je les rejoindrai, j'entrerai dans votre cité technologique comme je l'ai déjà fait à maintes reprises, puis je détruirai le cœur à l'origine du bouclier protecteur... Ensuite, rien ne pourra arrêter la progression de la faction du Chaos, pas même Keynn Lucans...

Le joueur world boss, à bout de patience, s'élança à une vitesse vertigineuse jusqu'à l'Astrasien génétiquement modifié et abattit la lame de son épée en direction de son cou. Le PNJ n'esquissa pas le moindre geste. Il semblait perdu, lorsque soudain, l'arme se figea à moins de dix centimètres de sa cible sans raison apparente.

— Mais... mais qu'est-ce qui lui prend ? Il le tenait ! s'indigna Spectro-Squeletto-Warrior.

— Il n'a pas retenu son bras, affirma la teknögrade, attentive. Tabris l'a stoppé grâce à la télékinésie.

— N'y a-t-il rien que vous puissiez faire ? suggéra le nécromancien.

— Je suis en train de recharger mes propres réserves. Je préfère en accumuler un maximum dans l'optique d'une attaque puissante lancée à un moment stratégique, expliqua la néogicienne. D'ailleurs, vous devriez en faire autant. Puisez autant de mana que vous le pourrez et préparez-vous à cliquer sur votre compétence la plus dévastatrice. Si on peut faire pencher la balance de notre côté grâce à ça, il serait idiot de ne pas tenter le coup. Je doute que la suite de la quête consiste à attendre tranquillement les bras croisés.

— Très bien ! accepta Vilainor, avant d'émettre une réserve. Contrairement à Cruelor, nous ne sommes pas des joueurs que l'on

pourrait qualifier de... grands combattants.

— Vous êtes niveau cent, c'est toujours ça de pris, insista la teknögrade.

— À ce propos, maintenant que nous comptons Arthéon de Fargöth dans nos rangs, je me permets de communiquer nos coordonnées à Sparadrap, Gaea et Oméga Zell, proposa Jibédix. S'ils sont assez réactifs pour nous rejoindre avant la fin de ce duel, leur support ne sera pas de trop.

— Bonne idée, approuva Mist.

L'héritier de la Source de la création semblait totalement paralysé. Tabris se mit à marcher lentement, tournant autour de lui comme un prédateur observant attentivement sa proie prise au piège.

— Votre magie est puissante, mais à force de l'étudier, de m'y confronter, et d'en subir les assauts, j'ai fini par déceler des failles... Des failles qui s'appliquent même à toi, car ton essence n'est pas celle d'une Source... Si l'on y regarde de plus près, tu n'es qu'un mortel à qui l'on a confié une destinée ainsi qu'un jouet doté de facultés exceptionnelles... Sourcelame ne fait que se nourrir des flux environnants, à l'exception de ceux du chaos et de l'infini, ces derniers n'ayant pas été créés par Fargöth... De ce fait, maintenant qu'Olydri est de nouveau hermétique à l'influence des autres mondes, il me suffit de t'isoler du mana de la vie, de la mort et du néant... En bloquant ces trois flux à l'aide de mes pouvoirs psychiques, je peux faire de toi une marionnette totalement inoffensive...

L'avatar du guerrier tremblait légèrement. En dépit de tous ses efforts, il n'arrivait pas à bouger. Il ne parvenait même plus à parler.

— Maintenant, je vais filtrer le chaos dans cette prison invisible et le laisser t'envahir lentement... Ton arme et ton enveloppe charnelle sombreront, rongées par ce poison... Je suis curieux de voir ce que cela pourrait donner... Finiras-tu par disparaître, consumé par ce flux contre nature ? Te transformeras-tu en Sansâme ? À moins que je ne te libère avant, lorsque tu seras habité par la folie... Il serait amusant de te voir te retourner contre tes alliés...

Dans le monde réel, Stanislas était pris de panique. Il cliquait et pianotait frénétiquement pour tenter d'activer au moins l'une de ses compétences, mais rien n'y faisait. Tabris avait court-circuité son avatar. À quoi cela servirait-il d'avoir plusieurs millions de points de vie et des statistiques surpassant celles de Fantöm, Amaras ou Spectre, si c'était pour être vaincu d'un simple regard par ce maudit cobaye ? L'adolescent était à deux doigts de perdre un emploi de rêve chez Neuropa Entertainment, avant même d'avoir pu cotiser pour sa future retraite.

Mist se demandait si Arthéon de Fargöth était réellement en difficulté, ou s'il laissait volontairement son adversaire abattre toutes ses cartes avant de contre-attaquer. Le légendaire joueur world boss, celui dont tout le monde parlait sur Internet, ne pouvait pas tomber au combat de cette manière. Il allait forcément se passer quelque chose ! Soudain, au moment où le cobaye évoqua la nécessité pour Sourcelame de se nourrir des flux créés par Fargöth, tout devint clair dans son esprit. Sans attendre, elle ouvrit son inventaire, s'empara d'un artéfact en particulier, puis se retourna et dit à l'attention de ses compagnons :

— C'est le moment ! Balancez tout ce que vous pouvez !

— Hein ? Mais je suis encore loin d'avoir capté suffisamment de mana pour activer ma compétence la plus puissance, protesta Vilainor.

— C'est la même chose pour moi, plussoya Spectro-Squeletto-Warrior.

— Peu importe, faites ce que je vous demande ! À trois, vous êtes prêts ?

— Oui, acquiesça Jibédix, sur le qui-vive.

— Un... deux... trois ! Maintenant ! s'écria la teknögrade en s'élançant au milieu des particules magiques fusant autour d'elle.

Stanislas était désespéré. Des veines noires étaient apparues sur la peau de son avatar et ses yeux viraient peu à peu au rouge. Ses statistiques dégringolaient. À la vitesse où allaient les choses, le chaos injecté par la télékinésie de Tabris aurait raison de lui d'ici trois ou quatre minutes. L'adolescent bedonnant, à l'épaisse barbe et aux longs cheveux blond vénitien, avait envie de pleurer de frustration. Il se retenait tant bien que mal, car s'il se laissait aller, il se retrouverait avec sa mère dans sa chambre, alertée par ses sanglots. Il était hors de question que celui qui se cachait derrière l'avatar du grand Arthéon de Fargöth soit consolé par sa maman en pleine partie ! Si le PNJ relâchait son étreinte et que son micro redevenait opérant, les autres risquaient de l'entendre. Si son rêve prenait fin aussi prématurément, il ne s'en remettrait probablement jamais !

Heureusement pour lui, un fait de jeu inattendu se produisit. Des salves magiques surgirent de nulle part, percutant Tabris de plein fouet. Ce dernier ne broncha pas, mais sa concentration fut suffisamment perturbée pour que la barrière psychique perde de son efficacité. Dans un timing parfait, Mist se réceptionna à proximité de l'héritier de la Source de la création, et éventra la prison érigée par le cobaye à l'aide de sa propre télékinésie. Hélas, le PNJ se ressaisit aussitôt et expulsa la néogicienne à une demi-douzaine de mètres de

leur position. La joueuse retomba sur le dos, perdant plusieurs milliers de points de vie dans cet assaut avorté.

— Tout ça pour ça ? Bravo ! Quelle brillante stratégie ! maugréa Vilainor. Je reconnais bien là le style d'une guilde de seconde zone !

— Nous voilà bien ! La situation n'a pas évolué d'un pouce et pour couronner le tout, maintenant que nous avons attaqué cette maudite aberration créée par ces idiots de l'Empire, nous sommes entrés en mode combat ! Une fois qu'il en aura fini avec Arthéon de Fargöth, nous serons ses prochaines cibles, se lamenta Spectro-Squeletto-Warrior.

— Du calme, tempéra l'ancienne numéro un. Tout le monde a assuré, on a fait ce qu'il fallait.

— Comment ça ? releva le mage, étonné par sa réaction.

Sourcelame se mit à irradier une intense lueur, d'abord rouge, puis jaune, avant de virer au bleu et enfin au blanc. Revigoré, le guerrier poussa un cri rageur et se libéra de l'emprise de Tabris. Dans la foulée, il tenta de le pourfendre en multipliant ses assauts. Cette fois, le cobaye dut s'employer. Il bondit en arrière, esquivant *in extremis* le fil de la lame, mais cela ne le sauva pas pour autant. Une onde de choc incandescente s'échappa de l'épée dans le prolongement de son mouvement et atteignit le PNJ au niveau du visage. Son masque de fer le protégea, mais le métal fut entaillé.

— Qu'avez-vous fait ? Comment êtes-vous parvenus à le libérer ? gronda l'Astrasien.

— Puisque tu as privé Sourcelame des flux de la vie, de la mort et même du néant, on a fait en sorte de l'alimenter avec une autre forme de mana, répondit Mist.

— C'est impossible... L'Infini est incompatible avec l'héritage de Fargöth et un simple Olydrien ne peut manipuler un flux extérieur à ceux du Pacte du Cycle Éternel...

— Nous avons collecté une pierre à l'intérieur de laquelle de l'essence d'incandescence a été scellée, révéla la néogicienne. Notre assaut avait pour objectif de te déstabiliser assez de temps pour que je sois en mesure de percer ta barrière psychique à l'aide de ma télékinésie. Ensuite, il ne m'a fallu qu'une seconde pour confier l'artéfact à Arthéon de Fargöth avant d'être repoussée. S'il nous est interdit d'utiliser ce qu'elle renferme, lui en revanche peut s'en emparer sans risquer d'être damné.

— La donne a changé, Tabris ! tonna l'héritier de la Source de la création en chargeant une fois encore.

Le guerrier, l'épaula en avant, percuta l'être génétiquement modifié de tout son poids, l'éjectant violemment contre une butte. Il enchaîna par un bond plutôt impressionnant compte tenu de son

gabarit massif, et atterrit lourdement à l'endroit où se trouvait le cobaye. L'épée légendaire se planta, provoquant un panache de fumée, mais son adversaire avait disparu. Ce dernier se matérialisa derrière le joueur world boss et lui asséna un coup de pied circulaire. Le combattant vêtu de rouge fut emporté par la puissance de l'impact et racla le sol sur quatre ou cinq mètres, avant de se ressaisir et de se remettre debout, les points d'appui fermement ancrés.

À bonne distance de l'action, Spectro-Squeletto-Warrior sursauta. Il revenait à lui après une phase de divination. Encore tout chamboulé, il se tourna vers Mist et s'écria :

— Le flux d'incandescence ne suffira pas !

— Qu'est-ce que tu dis ? s'étonna la néogicienne.

— La voyante Auriga m'a montré l'avenir et rien n'a changé. Arthéon de Fargöth va perdre ce combat, les leaders de faction seront assassinés et les capitales conquises, raconta l'intendant de la guilde Roxxor.

— Pourtant, on a fait ce qu'il fallait ! s'exclama la teknögrade, contrariée par cette mauvaise nouvelle.

— Pour l'aider, il faut absolument collecter cinq essences supplémentaires auprès des peuples venus d'autres mondes, développa le nécromancien. Si on ne fait rien, le joueur world boss finira par tomber dans approximativement cinquante minutes. Chaque nouvelle essence lui octroiera un répit d'une demi-heure, mais comme il ne s'agit pas d'un PNJ, ce n'est pas une science exacte. Cela peut-être davantage ou beaucoup moins, tout dépend de lui. Si on parvient à mettre la main sur les cinq artéfacts en plus de celui de l'incandescence, il vaincra Tabris et l'armée du chaos s'écroulera peu après. Si on en récolte quatre, il le repoussera sans l'éliminer et sauvera nos chefs de faction. Si on en trouve trois, nous réussirons aussi, mais dans des conditions vraiment désavantageuses, donc à éviter à tout prix. En dessous de ce ratio, nous ferons un pas supplémentaire vers l'apocalypse et la situation passera de dramatique à désespérée.

— Mais, comment détecter ces créatures dans un laps de temps si court ? s'alarma Vilainor.

— La vision m'a permis de localiser les Cassedurs, les Glaceneiges, les Ombrurleurs, les Soufflevants et les Verfeuillus. Je partage les coordonnées de chacune de ces ethnies. Elles vont apparaître sur vos mappemondes, indiqua le partisan de la Coalition aux dreadlocks.

— Génial ! Envoie aussi ces informations à Gaea, Sparadrap et Oméga Zell, ordonna Mist. Je les brieferai sur la route en leur demandant de bifurquer vers le peuple le plus proche de leur position.

— Tiens ? Je détecte deux nouveaux venus dans le groupe, signifia

Jibédix.

— Je vois ça, confirma la néogicienne en ouvrant son interface. Ivy et Couette sont les deux autres membres de la guilde Noob. Je les connais un peu, grâce à Ystos.

— Vraiment ? s'étonna le représentant de la guilde Justice infiltré dans l'Ordre.

— Oui. Quand il se connecte avec son avatar secondaire pour jouer avec son frère, il lui arrive de les mentionner.

— Ainsi donc, Ystos décompresse en évoluant à bas niveau. Je l'ignorais... Quelle classe de personnage incarne-t-il dans ces moments-là ?

— Un assassin.

— Très bien. Je note. Merci pour ces précieuses informations.

— À quoi vont-elles te servir ? s'intéressa Mist.

— Je n'en ai aucune idée. Probablement à rien, mais dans le doute, un espion consciencieux doit tout savoir, précisa-t-il.

— Je m'occupe de retenir Tabris le temps qu'il faudra, indiqua Arthéon de Fargöth en esquivant une salve d'énergie psychique si intense, qu'elle n'était plus invisible, mais teintée de rouge.

La sphère irradiante frôla les trois intendants de la guilde Roxxor et provoqua une explosion au milieu d'un champ de blé derrière eux. Les épis éparpillés par le souffle retombaient lentement autour des joueurs.

— Ouf ! Celle-ci n'est vraiment pas passée loin ! s'écria Spectro-Squeletto-Warrior.

— Suivons les conseils de l'héritier de la Source de la création et déguerpissons d'ici avant de finir en purée de pixels ! s'alarma Vilainor d'une voix stridente.

— Parlons peu, parlons bien ! s'impatienta Cruelor. Quelles sont les équipes ? Qui se charge de quel peuple ?

— Vous trois, partez chez les Cassedurs, indiqua Mist. En cas de nouvelle divination, passez par le canal de discussion privé. Jibédix et moi, on s'occupera des Ombrurleurs. Quant à ceux qui sont en chemin, ils iront à la rencontre des Glaceneiges. Le premier groupe qui reviendra ici avec une essence de Source scellée enchaînera sur les Soufflevants, et les suivants sur les Verfeuillus. C'est compris pour tout le monde ?

— Affirmatif ! confirma le nécromancien avant de faire volte-face, d'invoquer sa monture volante et de grimper sur son dos.

Ses acolytes l'imitèrent. Dans la foulée, un dragon d'os, un oiseau géant et une gargouille ailée décollèrent en direction du Sud. Mist jeta un ultime regard vers Arthéon de Fargöth, à la peine face à Tabris. Le joueur world boss était, certes, devenu très puissant depuis qu'il avait accompli la quête de Sourcelame, mais c'était loin d'être suffisant face

à un tel adversaire. L'arme légendaire avait épuisé ses dernières ressources pour choisir et désigner l'héritier de la Source de la création. Il demeurait vulnérable.

— On y va ! annonça la teknögrade avant de sélectionner une monture volante peu commune dans son interface.

Il s'agissait d'une armure futuriste au design soigné, équipée d'un système de propulsion propre aux néogiciens de très haut niveau. Jibédix opta pour un petit nuage blanc aux reflets bleu ciel. Les deux représentants de la guilde Justice décollèrent sans attendre et prirent la direction du sud-ouest.

Le sarcophage de glace

Les quatre naufragés cosmiques étaient parvenus à s'infiltrer dans la cité Astrasienne sans se faire repérer. Dissimulés dans une ruelle sombre et étroite à une centaine de mètres de la périphérie, ils observaient un groupe de soldats portant des exosquelettes recouvrant leur corps de la tête aux pieds. C'était exactement ce dont ils avaient besoin pour se déplacer librement, car l'apparence physique des habitants de cette lune comportait des différences notables par rapport à celle des Olydriens. Leur morphologie était plus élancée, leurs traits plus fins et leurs oreilles pointues. Leurs cheveux étaient blancs. Cela semblait être une constante pour cette ethnie. Leur peau, très pâle, était parcourue de lignes épurées dont l'ensemble formait un motif aux allures de circuit imprimé stylisé et symétrique. Chaque tatouage était luminescent. Le blanc de leurs yeux était noir et leurs iris dorés.

— Je ne rentrerai jamais dans un équipement aussi cintré, s'inquiéta Saphir en comparant ses hanches à celles du patrouilleur.

— Ne te fais pas de souci pour ça, la rassura Ystos. L'interface confirme qu'ils sont compatibles avec notre quête, on peut leur voler leur tenue.

— Quand tu vois mon gabarit, ça risque de coincer tout autant, mais tu connais la magie des MMORPG, s'amusa le Général Castorga en contractant ses muscles.

— Il reste un problème de taille, fit remarquer Heimdäl. Nous n'avons aucun assassin dans le groupe. Impossible de les avoir par surprise et en silence.

— Il va falloir les vaincre les six en même temps sans déclencher d'alarme ni provoquer de mouvement de panique dans la foule, résuma le druide.

— D'après ce qu'on a pu observer depuis tout à l'heure, ils répètent constamment le même trajet. J'ignore si vous avez fait attention à ce détail, mais j'ai remarqué qu'au moment où ils passaient par l'artère derrière nous, elle était déserte une fois une trois, notifia la paladine.

— Je n'avais pas fait gaffe, admit le guerrier.

— C'est la faille qu'il nous fallait, rebondit le soigneur. Par contre, on ne pourra pas faire l'économie de la magie pour en venir à bout. Je sais que Tabris est une sorte de cobaye qui a été placé dans le corps

d'un Astrasien après avoir subi énormément de modifications génétiques, mais s'ils ont ne serait-ce qu'un dixième de ses capacités, on va avoir besoin de déclencher nos meilleures compétences pour faire ça vite et bien. On ne peut pas se permettre d'engager un combat équilibré en plein territoire ennemi, d'autant plus qu'on n'a aucune solution de repli.

— Je suis d'accord, approuva le mage.

— Si c'est bon pour tout le monde, alors mettons-nous en position. Ils seront à portée de tir dans moins de trois minutes, annonça Saphir en consultant l'horloge en haut à droite de son écran.

Ils s'enfoncèrent dans la ruelle, empruntèrent une échelle, se postèrent sur le toit d'un bâtiment haut d'environ six mètres et patientèrent, sur le qui-vive.

— On va faire ça de manière relativement classique, indiqua leur meneur.

— La combinaison numéro trois ? en déduisit le Général.

— Exact, la combinaison numéro trois, confirma Heimdäl.

Les PNJ apparurent au coin de l'artère. Comme annoncé par l'ancienne directrice des ressources humaines, il n'y avait aucun passant alentour.

— La voie est libre, vous êtes prêts ? s'enquit le joueur au masque.

— Oui, répondirent les autres à voix basse.

Lorsque les soldats se trouvèrent à leur niveau, l'élite de la guilde Justice se synchronisa sans avoir besoin de communiquer. D'abord, Ystos invoqua des racines, lesquelles surgirent de terre et s'enroulèrent autour des chevilles des Astrasiens. Ces derniers, sur le point de donner l'alerte, furent réduits au silence en étant emprisonnés dans une sphère d'énergie dorée matérialisée par Saphir. Aucun son ne s'en échappait. Dans la foulée, ils furent étourdis par Castorga, lequel avait bondi depuis le toit avant d'atterrir devant eux. Son poing frappa violemment le sol, puis une onde de choc se propagea dans un périmètre restreint, délimité par le bouclier de la paladine :

— *Grondement infernal* ! tonna-t-il d'une voix rauque.

Sonnés, les PNJ étaient désorientés. Pour finir, Heimdäl propulsa dans leur direction une salve composée de milliers de particules lumineuses incandescentes, dont le déploiement, puis le tourbillonnement fit descendre leurs points de vie jusqu'à atteindre zéro. Lorsque l'entrave de la joueuse se dissipa, les six soldats s'écroulèrent dans un timing parfait. Ils étaient vaincus.

— Bien joué ! les félicita le mage.

— Équipez-vous vite avant que quelqu'un n'arrive, conseilla le guerrier.

— On fait quoi des corps ? demanda Saphir.

— Traînons-les jusqu'à la ruelle. Elle est suffisamment sombre et

personne ne s'y aventure. Il y a peu de chances qu'un passant les aperçoive avant notre départ, signifia le chef de la guilde Justice.

Les joueurs cliquèrent sur les exosquelettes métalliques alimentés par des cristaux de rosaphir au niveau des articulations, validèrent le message de confirmation s'affichant sur leur écran et prirent aussitôt l'apparence de soldats Astrasiens.

— Voilà une bonne chose de faite ! s'exclama le Général Castorga, satisfait.

— Maintenant, direction l'immense tour au sommet de laquelle vont et viennent les astronefs, annonça Ystos.

Pendant ce temps, à plusieurs centaines de milliers de kilomètres virtuels de là, les anciens et actuels membres de la guilde Noob étaient sur le point d'arriver à la lisière de la région de Polaris. Ils s'étaient immédiatement déroutés sur ordre de Mist, en recevant un nouvel objectif de quête peu avant de parvenir au point de rendez-vous indiqué par Jibédix.

— Franchement ! Quelle idée de confier une mission d'une telle importance à une bande de bras cassés, maugréa Oméga Zell.

— Tu as raison, approuva Gaea. Tu devrais rejoindre les autres qu'on puisse avancer sans entraves, ironisa-t-elle.

— Il est toujours aussi désagréable, celui-là ! rouspéta Couette en affichant un air contrarié.

— On verra bien comment on s'en sort, répondit l'assassin, peu convaincu. J'espère me tromper.

— Je suis déçu qu'on n'ait pas pu retrouver Arthéon, soupira Sparadrap, les épaules et la tête basses.

— Plus vite on chopera l'artéfact et plus vite on le lui apportera, précisa Ivy.

— Tu as raison ! Dépêchons-nous ! s'enthousiasma le prêtre.

— Évidemment qu'on se dépêche. C'est le principe des comptes à rebours... intervint le représentant de la guilde Justice.

— On est encore loin ? demanda le soigneur, impatient.

— D'après la carte, on approche du repère envoyé par Spectro-Squeletruc... vérifia l'élémentaliste affiliée à l'eau.

— Spectro-Squeletto-Warrior, rectifia Gaea.

En l'absence du nécromancien, de Mist et de Jibédix, Couette était probablement la plus calée de l'expédition en matière de géographie et de background. Derrière ses airs superficiels de Miss concours de beauté, la jeune fille était une élève modèle. Elle adorait avoir réponse à tout et s'évertuait à apprendre le contenu de ce jeu par cœur, y compris les informations totalement inutiles. Cela expliquait la futilité de certaines de ses interventions, mais dans l'ensemble, elle maîtrisait suffisamment son sujet pour avoir la confiance de ses compagnons. De

toute manière, ils n'avaient pas vraiment le choix. En dehors d'Ivy, qui s'intéressait un peu à l'histoire d'Horizon 2.3 entre deux siestes spontanées en raison de sa narcolepsie, ses partenaires étaient constamment focalisés sur tout autre chose, au point d'occulter le scénario si cher à leur ancien chef de guild. Sparadrap n'avait d'yeux que pour ses familiers, Gaea se préoccupait exclusivement de ce qui brillait, et Oméga Zell était obnubilé par les pièces d'armures et les armes pouvant le rendre encore plus classe et charismatique qu'il ne l'était déjà.

— Regardez ! indiqua l'assassin en pointant du doigt une colline au pied de laquelle avait été creusé un accès.

— C'est forcément ici, réagit Couette, sûre d'elle.

Le froid était devenu si intense, que leur avatar perdait en vivacité à cause du gel. Le nombre de points de vie s'échappant de leur jauge de santé ne cessait de croître au fil de leur progression.

— Avant d'aller plus loin, il faut équiper nos tenues d'hiver, conseilla l'invocatrice.

— Oh non ! rouspéta Sparadrap.

— Quoi ? Qu'est-ce qui t'arrive ? lui demanda Oméga Zell, étonné par sa réaction.

— Ça veut dire que Gaea va encore sortir son horrible manteau blanc en fourrure de smourbiff ! s'indigna le soigneur en la fusillant du regard.

— En quoi est-ce gênant ? Ils n'ont plus besoin de tous ces poils, puisqu'ils sont morts, se défendit la joueuse en haussant les épaules.

Elle ne voyait pas où était le problème. C'était un PNJ qui le lui avait confectionné à l'issue d'une quête. Elle avait acquis ce vêtement de façon honnête, un fait suffisamment rare pour être souligné.

— Je te déteste ! s'exclama le prêtre, choqué par cette désinvolture.

— Un de plus, un de moins... éluda l'intéressée.

— Tu ne vas pas recommencer avec cette histoire ! s'agaça l'assassin en poussant un profond soupire pour signifier son exaspération. Tu réagis de la même manière depuis qu'on est niveau vingt et c'était il y a des lustres ! Si ça t'embête tant que ça, dis-toi que c'est juste un jeu. Ça t'aidera peut-être à relativiser.

— Je voudrais pas dire, Sparadrap, mais ton chapeau et ta cape de résistance au froid sont aussi en fourrure. Désolée de te l'apprendre, mais tu portes du smourbiff mort pour te réchauffer les fesses, lui fit remarquer Ivy d'une voix traînante avant de bâiller à gorge déployée.

Pour sa part, elle était confortablement emmitouflée dans un manteau long épais de couleur beige, accompagné de gants et d'une écharpe marron.

— Quoi ? Noooooooooooooon ! se lamenta le petit avatar à la cape

grise en lâchant son bâton magique et en se laissant tomber à genoux dans la neige.

— Personne ne le lui avait dit ? intervint Couette, compatissante.

— Bien sûr que si ! J'ignore pourquoi, mais il fait un blocage à chaque fois qu'on traverse une zone glaciale, expliqua Oméga Zell. C'est comme si son cerveau se remettait à zéro.

— Vous préconisez quoi ? les interrogea Gaea.

— À propos de quoi ? De lui ?

— Non, de l'entrée qu'on vient de repérer, rétorqua l'invocatrice à l'attention de son rival. Je vous rappelle que chaque minute compte. Si on ne se bouge pas un peu, Arthéon va finir par être vaincu par Tabris et la quête échouera avec les conséquences qu'on connaît.

— Je ne laisserai pas Arthéon mourir ! se redressa le soigneur, luttant courageusement contre son désespoir.

— On ne sait presque rien du peuple des Glaceneiges, nota l'élémentaliste. Ils sont arrivés trop récemment en Olydri, les forums et les blogs sont très peu documentés à leur sujet.

— Dans ce cas, entrons et croisons les doigts pour qu'ils ne soient pas hostiles, suggéra Ivy, toujours pragmatique.

— C'est ça ton plan ? J'ai rarement entendu une stratégie aussi hasardeuse ! lui reprocha la partisane de la Coalition avec réticence.

— Tu as mieux ?

— Oui. On envoie un éclaireur.

— Bah voyons, commenta l'assassin.

— C'est loin d'être une mauvaise idée, insista Gaea. S'il venait à être éliminé, les dommages seraient moindres et ce qu'il aurait eu le temps de voir constituerait autant de précieuses informations qui nous permettraient d'élaborer une nouvelle tactique. S'il se faisait capturer, les renforts seraient dans le coin, et si tout se passait bien, le reste du groupe pourrait entrer et participer à la discussion pour trouver les mots-clés qui débloquent l'essence de... de quoi au fait ? C'est quelle Source qui les alimente ?

— Probablement un truc lié au froid, en déduisit fort logiquement la négociante.

— Bon ! ponctua Oméga Zell. Imaginons qu'on parte là-dessus. Qui jouera le rôle de l'éclaireur ? Non parce que je sens qu'on va encore perdre dix minutes à se renvoyer la balle avec cette histoire.

— Je suis volontaire, proposa le soigneur avec conviction.

— Euh... hésitèrent les autres.

— Ne te vexe pas, mais avec ton franc-parler et ton roleplay proche de zéro, tu risques d'orienter les PNJ vers le pire des scénarios, objecta Couette, peu emballée par cette perspective. Je vais m'en occuper.

— Vendu ! intervint l'assassin, coupant court à toute discussion.

— D'accord, céda le prêtre, de bon cœur.

— Dans ce cas, j'y vais. Restez de part et d'autre de l'accès principal et attendez mes instructions, commanda-t-elle, le menton levé, toute fière d'être la chef, pour une fois.

Le mignon petit avatar, emmitouflé dans une fourrure soyeuse, se dirigea vers la colline. En approchant de l'entrée, les membres de l'équipe se rendirent compte que sous ce monticule de neige à la forme pyramidale, il n'y avait ni terre, ni roche. La galerie empruntée par l'élémentaliste affiliée à l'eau avait été creusée dans un immense bloc de glace.

— Libéreeeeeeeeeeez ! Délivreeeeeeeeeeeeeeeeeeez ! fredonna-t-elle avant de disparaître de leur champ de vision.

Les secondes se muèrent en minutes et la joueuse ne donnait aucune nouvelle.

— Dites, je ne voudrais alerter personne, mais au train où vont les choses, on va finir par être les seuls boulets de toute l'expédition à ne pas être foutus de ramener une essence de Source, s'impatienta Oméga Zell. Ça me ferait mal que les trois intendants de la guilde Roxxor réussissent et pas nous. Avec Saphir et Rubis en guise de coach, je n'ai pas vraiment le droit à l'erreur.

— Ouais... Ouais... réagit machinalement Ivy sans vraiment prêter attention aux propos de son compagnon.

— J'ai d'abord essayé de la contacter via le canal de discussion, puis en message privé, mais rien à faire. Elle ne répond pas, les prévint Gaea.

— Vous pensez qu'il faut envoyer quelqu'un d'autre ? se hasarda l'invocatrice, peu rassurée.

— On n'a plus le temps, on entre tous ensemble, trancha l'assassin, déterminé à aller de l'avant.

Le représentant de la guilde Justice insuffla le mouvement en prenant la tête du groupe pour montrer l'exemple. Ils arpentèrent le long couloir gelé, bifurquèrent à gauche, puis à droite et se retrouvèrent dans une salle aux dimensions hors normes.

— Tiens ? La montagne était creuse, notifia la néogicienne.

— C'est hyper méga grand of the dead, mais pourquoi c'est tout vide ? s'étonna Sparadrap, dont la voix résonnait.

— En effet, c'est bizarre, rebondit l'invocatrice, prête à faire volte-face et à se carapater par là où ils étaient entrés au moindre signe de danger.

— Vous entendez ? demanda Oméga Zell, attentif.

— Oui, on dirait un genre de craquement, analysa Ivy. Pourtant, la température indiquée dans l'interface est optimale pour ce type de structure. Il n'y a aucune raison pour que ça fonde.

— Euh... hésita le soigneur.

— Quoi ?

— Je vais peut-être raconter des bêtises, mais je crois que la porte derrière nous est devenue plus petite qu'à notre arrivée.

Ses compagnons se retournèrent et confirmèrent sa théorie.

— Tu as raison ! Elle rétrécit à vue d'œil, observa l'assassin.

— Sauve qui peut ! s'alarma la partisane de la Coalition en esquissant un début de fuite avant d'être interrompue par Ivy.

— Si j'étais toi, je ne ferais pas ça.

— Pourquoi ?

— Parce que tu es trop grande. Si ça continue à ce rythme, tu n'arriveras jamais jusqu'à dehors.

— Oh non ! intervint à nouveau le prêtre.

— Quoi encore ?

— J'ai compris pourquoi Couette ne répondait plus.

— Ah bon ? Tu sais où elle est ?

— Ici...

Sparadrap indiqua la paroi dans le prolongement de son bâton, lequel s'illumina subitement, éclairant la zone dans un périmètre d'environ dix mètres. Tous découvrirent avec stupeur l'élémentaliste, prise au piège à travers la glace.

— Comment elle a fini là ? s'intéressa Oméga Zell en approchant.

Au moment où il effleura la matière translucide du bout du doigt pour essayer de gratter un peu, il se raidit et son corps tout entier fut aussitôt transformé en glaçon.

— Mais quel idiot ! pesta Gaea, terrifiée.

— J'ai compris ! annonça la néogicienne, sans s'émouvoir de ce qui venait d'arriver à son allié. Les murs aussi, rétrécissent. Le craquement qu'on entend provient de couches de gel qui se superposent à vitesse grand V, jusqu'à épaissir la cloison. En gros le vide à l'intérieur de cette immense structure est en train de se combler.

— Comment tu peux en être si sûre ? l'interrogea l'invocatrice.

— Jette un œil à sa main. Il vient tout juste de toucher le revêtement et déjà, on a l'impression qu'elle s'enfonce dans la glace.

— Donc, nous sommes d'accord que c'est un piège ! demanda confirmation la moins courageuse de l'équipe en lançant un regard désespéré vers l'unique accès menant vers l'extérieur.

Soudain, une idée lui traversa l'esprit. La jeune femme à la robe bleue et à l'armure verte déclara :

— Sparadrap !

— Oui ?

— J'ai aperçu un familier légendaire se faufiler à travers ce tunnel. C'est le célèbre smourbiff cristallin ailé à trois cornes ! J'ai regardé sur Internet et il est unique, alors va vite le capturer avant

qu'il ne s'échappe.

— Je... je... OK ! s'écria spontanément l'intéressé en sautillant sur place, les yeux écarquillés. Je savais trop pas qu'il existait ! C'est ultra génial !

— Ah, une dernière chose. Une fois que tu seras dehors, pense à aller chercher du secours pour nous tirer d'affaire.

— D'accord ! J'y vais, j'y cours, j'y vole ! trépigna le soigneur.

Incapable de remettre la parole d'autrui en doute, alors qu'il avait été mené par le bout du nez pendant des années par cette même personne, il semblait persuadé de la véracité de cette histoire. Sans attendre, il se rua dans la direction indiquée avec une célérité peu commune.

— Pourquoi tu lui as raconté ce bobard ?

— Pour le motiver, notifia Gaea, fière de son coup. Quand il veut, il sait se montrer à la fois véloce et agile pour attraper ce type de créatures afin de compléter sa collection. C'était la seule solution pour que l'un de nous ait une chance de quitter les lieux avant que le passage ne se referme totalement.

— Tu viens de l'envoyer au casse-pipe, il n'arrivera jamais à s'extraire de la colline sans toucher la paroi. L'expansion est trop rapide, douta Ivy.

— Dans ce cas, concentrons-nous sur un moyen de s'en sortir, rebondit l'invocatrice en scrutant attentivement l'intérieur de la pyramide de glace. J'ai reçu un texto de la part d'Omega Zell et il me confirme qu'une fois entravé par le froid, on ne peut plus rien faire. Toutes ses commandes sont gelées.

— C'est le cas de le dire... s'amusa la néogicienne.

— Pourtant, il doit bien y avoir une solution, insista la joueuse de la Coalition. Tiens, par exemple, on est au bon endroit et pourtant, on n'a croisé aucun Glaceneige. C'est peut-être la clé de cette énigme ? Si on actionne un truc, ils vont peut-être venir nous sauver ? Faisons le tour tant qu'on le peut encore.

Les deux compagnes d'infortune arpentèrent l'intérieur de l'immense glaçon en inspectant minutieusement la paroi. L'avatar de l'assassin avait disparu dans la glace. Seuls ses katanas fixés dans son dos dépassaient du revêtement en pleine expansion. Le phénomène semblait s'accélérer. Soudain, Gaea perdit un point de vie, puis un autre et ainsi de suite.

— La température est descendue en dessous du seuil de résistance de nos équipements optimisés contre le froid ! s'inquiéta-t-elle.

— Pour le moment, c'est loin d'être notre principal souci. Au train où vont les choses, on sera cryogénisées dans cet immense sarcophage avant que notre jauge atteigne zéro, estima Ivy.

— C'est totalement injuste ! se lamenta l'invocatrice. On a beau

vérifier chaque recoin, il n'y a aucune issue ! Les développeurs sont des sadiques !

— Pas forcément... murmura la représentante de la guilde Noob en s'avançant, intriguée.

Elle semblait avoir repéré quelque chose.

— Quoi ? s'intéressa sa compagne d'infortune.

— Couette a disparu, fit remarquer la jeune femme blonde dont les yeux gris luminescents brillaient dans l'obscurité.

— C'est normal, puisque le mur a gagné en épaisseur. C'est juste qu'on ne la distingue plus.

— En tant que néogicienne, mes sens sont exacerbés. Avec mon bonus d'acuité visuelle, je vois plus profondément à travers la glace que toi. Je suis sûre et certaine qu'elle n'est plus là. Je...

Elle s'interrompit brusquement, dégaina son pistolet à canons rotatifs, en faisant preuve d'une réactivité tranchant avec son attitude éternellement blasée, et tira à plusieurs reprises en suivant un tracé paraissant aléatoire.

— Qu'est-ce que tu fabriques ? s'écria Gaea en se remettant de ses émotions.

Ayant monté le son pour essayer d'entendre quelque chose pouvant s'avérer utile dans leur recherche de solution, les détonations l'avaient fait sursauter.

— Il y a quelque chose dans la glace, indiqua sa sœur d'armes, sur le qui-vive.

— Je ne vois rien... chuchota l'invocatrice en s'efforçant de se faire discrète.

— Je ne sais pas ce que c'est, mais ça se déplace à l'intérieur de la zone gelée.

— Oh non...

— Quoi ? Tu l'as repéré ?

— L'avatar d'Omega Zell a disparu lui aussi, signifia la partisane de la Coalition.

Résolue à en finir une bonne fois pour toutes, la néogicienne approcha de la cloison, sortit tout un tas d'explosifs de son inventaire et installa un dispositif assez impressionnant sur le sol. Il y avait des fils de partout.

— Si tu comptes faire ce que je pense, ça ne va pas fonctionner, la prévint Gaea.

— Mais si, tu vas voir, la rassura Ivy.

— Il n'y a plus assez de place à l'intérieur de la pièce pour qu'on soit épargnées par la déflagration, insista la joueuse au curseur rouge. Et puis, même si c'était le cas, le souffle va nous projeter contre la paroi opposée et ce sera fini !

— Relax, fais-moi confiance.

— Mouais... Ai-je vraiment le choix ?

— Alors, raison de plus.

La néogicienne venait de terminer son bidouillage. Elle se redressa, se positionna au centre de leur prison gelée, croisa les bras et patienta.

— Euh... Tu comptes attendre longtemps comme ça ? demanda l'invocatrice, perplexe.

— À vue de nez, je miserais sur trois minutes, estima son acolyte.

— Pour qu'on ait encore moins d'espace ? Quelle bonne idée...

— Je veux que les bombes soient prises dans la glace avant de les faire exploser, précisa la jeune femme.

— Mais oui ! s'exclama Gaea, en changeant aussitôt son fusil d'épaule. Je retire ce que j'ai dit, c'est brillant ! Avec de la veine, ça va provoquer une réaction en chaîne qui va se propager dans tout l'édifice et nous libérer.

— Au cas où ça ne suffirait pas, tu devrais en profiter pour capter un maximum de flux magique tant qu'on le peut encore, lui suggéra Ivy. Peut-être qu'en balançant ton pouvoir le plus puissant, ça optimisera nos chances ?

— D'accord, faisons ça, approuva la partisane de la Coalition en orientant ses paumes vers le sol avant de faire des moulinets avec ses poignets.

L'installation de la néogicienne disparut rapidement. Le froid était devenu si intense, que le nombre de points de vie s'échappant de leur avatar avait triplé. Leur interface affichait un déficit de santé à hauteur de soixante pour cent.

— Je pense que c'est bon. Les explosifs sont suffisamment pris par la glace pour qu'on ne soit pas désintégrées par la déflagration, jugea la joueuse au curseur jaune.

— Espérons-le...

La néogicienne sortit un boîtier de l'une de ses sacoches et appuya sur un bouton. Constatant qu'il ne se passait rien, elle répéta son geste à plusieurs reprises, sans succès.

— Tu as oublié un branchement ?

— Non.

— Dans ce cas, le dispositif est gelé, en déduisit Gaea.

— Ouais... Ouais... soupira sa sœur d'armes.

— Bon ! Perdue pour perdue, je vais activer ma plus grosse compétence et l'envoyer vers les bombes. Tant pis pour la prudence ! On verra bien ce que ça donne, annonça l'invocatrice avant de lever les bras.

Une intense lueur dorée apparut au-dessus de sa tête, des particules irradiantes se démultiplièrent, puis se mirent à tourner en

s'assemblant jusqu'à former une sphère compacte éblouissante. La jeune femme orienta ses mains vers sa cible et propulsa une salve continue devant elle. Le pouvoir percuta le revêtement translucide, provoquant un nuage de vapeur au moment de l'impact. Ivy sortit une nouvelle fois son arme et tira à plusieurs reprises pour accentuer le choc, tout en s'efforçant d'appuyer sur sa commande à distance. Rien n'y faisait ! Le mur tenait bon et les explosifs demeuraient inopérants.

— Bon sang ! Cette cloison est beaucoup plus solide que de la glace ordinaire, pesta la partisane de la Coalition en voyant sa barre de mana se vider dangereusement.

— On n'arrive à rien, se découragea l'artificière en rangeant son pistolet au revêtement cuivré dans son fourreau.

Gaea relâcha progressivement la pression, laissa les particules lumineuses se délier, s'éparpiller et baisser en intensité jusqu'à disparaître. Le creux formé par leurs attaques combinées se résorbait à vue d'œil. Les craquements devenaient de plus en plus assourdissants. L'intérieur de la pyramide s'était réduit comme peau de chagrin. Il ne devait rester que trois ou quatre mètres carrés. Ivy pouvait contempler son propre reflet dans la paroi.

— C'est mort Hector, soupira-t-elle, résignée, en s'asseyant les jambes en tailleur.

— Je... je le vois ! s'écria l'invocatrice.

— De quoi ? Le truc que j'ai aperçu tout à l'heure ?

— Oui ! C'est une sorte de spectre bleu clair, il se balade dans la glace comme un poisson dans un aquarium.

— Ah ouais, je l'ai repéré aussi.

— C'est donc ça un Glaceneige ?

— Ça m'en a tout l'air, confirma la néogicienne. Au moins, on ne sera pas mortes pour rien. On sait où trouver ce peuple à présent. Reste à comprendre comment les choper.

L'ectoplasme, probablement composé essentiellement de froid, les observait de ses yeux rutilants comme des saphirs. Sa silhouette n'était pas exactement celle d'un humanoïde. Il avait deux bras effilés se terminant par trois doigts étirés. Il était dépourvu de jambes. Le bas de son corps ressemblait à une flamme inversée, dansant inlassablement. Sa tête, très fine, était deux fois plus haute que celle d'un Olydrien et ses longs cheveux étaient blancs.

— Eh oh ! l'interpella Gaea. On n'est pas vos ennemis. On vient ici en paix.

— Laisse tomber, il n'a pas l'air de réagir à la voix.

— Arthéon de Fargöth, Tabris, Saralzar, Source du chaos, essence, flux magique, mana, Sourcelame, enchaîna précipitamment la partisane de la Coalition.

La créature ne se cachait plus. Elle sentait ses proies incapables de

l'atteindre. Leur heure approchait.

— Rien à faire ! maugréa la joueuse emmitouflée dans sa cape en fourrure en poils de smourbiffs blancs. Les mots-clés ne l'émoustillent même pas.

— Le langage des signes non plus.

— Encore heureux ! Tu viens de lui faire un bras d'honneur. C'est un coup à se faire attaquer sans sommation, s'indigna Gaea.

— Au point où on en est... soupira Ivy. Je suis quand même intriguée. Qu'est-ce qu'on a bien pu louper pour en arriver à cette situation sans issue ? Comment faire pour briser cette foutue glace ou communiquer avec les Glaceneiges afin d'en faire nos alliés ?

— Ça fait longtemps que j'ai donné ma langue au chat, répondit l'invocatrice en s'installant aux côtés de sa compagne d'infortune.

Soudain, alors qu'il ne restait que deux mètres carrés d'espace viable, un bruit sinistre les surprit. Aussitôt, la terre se mit à trembler. Gaea et Ivy levèrent la tête et aperçurent une lueur orangée se propageant dans la glace. De nouveaux craquements de plus en plus assourdissants s'élevèrent. La paroi se lézarda, se fendit, puis se brisa avant de coulisser lentement. La colline tout entière devenait instable.

— Ça va s'écrouler ! s'écria l'invocatrice en se protégeant.

— Fascinant, murmura la néogicienne, captivée par ce phénomène inattendu. Tu crois qu'on y est pour quelque chose ?

— Comment ça se pourrait ? On n'a rien fait de spécial.

— Je sais, mais peut-être qu'il fallait survivre un certain temps pour déclencher une cinématique ? supposa-t-elle.

Au moment où elle prononça ces quelques mots, une ultime détonation retentit dans un écho sans fin et les deux jeunes filles furent soulevées par un souffle venu de nulle part. Au moment de percuter la glace, celle-ci explosa en mille morceaux.

— Aaaaaaaah ! s'égosilla la partisane de la Coalition en tourbillonnant dans les airs comme une poupée de chiffon au milieu des débris.

Il leur était devenu impossible de suivre le cours des événements. Ni l'une ni l'autre ne comprenaient ce qu'il se passait. Elles étaient trop secouées pour cela. Leur écran affichait des éclairs, des particules incandescentes, des fragments translucides et Gaea aperçut même le Glaceneige, lui aussi en mauvaise posture, durant un bref instant. Après trente secondes de chaos absolu, elles s'immobilisèrent enfin. Elles venaient de percuter une surface stable. Probablement le sol. La luminosité attestait qu'elles se trouvaient à l'extérieur et la matière blanche ayant amorti leur chute était de la neige.

— Qu'est... qu'est-ce qui s'est passé ? bégaya l'invocatrice, secouée, mais heureuse d'être en vie.

Ce miracle allait lui permettre d'économiser pas mal de crédits.

— Ivyyyyyyyyyyyyyy ! Gaeaaaaaaaaaaaaa ! s'éleva une voix familière haut perchée.

— Sparadrap ? répondit cette dernière.

— Ouf ! Vous êtes là ! s'exclama le prêtre, rassuré.

— Tu peux nous expliquer ?

— Eh bien... Par où commencer ? Tout à l'heure, j'ai réussi à sortir, mais c'était super juste ! Le couloir était devenu tellement minuscule que j'ai dû terminer en glissade sur le dos pour ne pas me faire écrabouiller par la glace qui poussait au plafond et sur les murs. Malheureusement, une fois dehors, j'ai pas trouvé le familier légendaire. Au lieu d'abandonner, j'ai réfléchi et je me suis dit que tout n'était peut-être pas perdu. Il suffisait que je retrouve ses traces pour pouvoir le pister. Alors j'ai fait le tour de la colline et sans m'en rendre compte, je me suis un peu éloigné. Quand j'ai redressé la tête, je me suis aperçu qu'il y avait des dizaines d'autres pyramides de glaces identiques à la première. C'était hyper bizarre. J'ai essayé de revenir sur mes pas, mais le blizzard les avait déjà effacées. Je me suis donc dit que ça avait dû être la même chose pour le smourbiff cristallin ailé à trois cornes. J'étais méga triste, mais il fallait que je vous sauve et qu'on apporte vite le caillou magique à Arthéon, alors je me suis ressaisi. J'ai couru vers la ville la plus proche pour demander de l'aide, mais je crois que je me suis trompé de direction, parce que j'ai fini à Polaris. C'était tout blanc à perte de vue, mais en regardant bien, j'ai aperçu un petit point noir au loin. Je suis allé vers lui et tu ne devineras jamais sur qui je suis tombé !

— Fantöm, compléta Ivy en marchant aux côtés du guerrier du crépuscule.

Ce dernier portait son impressionnante armure sombre et semblait serein, malgré l'imminence du duel des trois champions.

— Bonjour, dit-il d'une voix chaude.

— Salut, répondit l'invocatrice, abasourdie. C'est toi qui nous as sorties d'affaire ?

— Oui. J'étais en train de m'entraîner pour optimiser le Cataclysme. Je dois encore régler deux ou trois détails avant demain. Pour ça, j'avais besoin d'un espace dégagé combiné à des conditions extrêmes pour lancer ma furie légendaire sans causer de tort à personne. Quand Sparadrap est arrivé et qu'il m'a expliqué ce qui se passait, j'ai tout de suite compris. Je sais que Saphir ne voulait pas me déconcentrer avec ça, mais je me suis quand même un peu tenu informé des événements. Je suis au courant pour la fin du monde programmée par Tabris. Je me suis dit que c'était l'occasion d'apporter ma pierre à l'édifice malgré mon échéance chronophage. Le frère d'Ystos m'a montré votre emplacement sur sa carte, on est venus

jusqu'ici et...

— Et tu as déchaîné le Cataclysme sur la pyramide de glace, en déduisit la néogicienne.

— C'est exact.

— Comment ça se fait qu'on soit toujours en vie ? s'étonna Gaea. Cette compétence est censée réduire en poussière tout ce qui se trouve dans son rayon d'action.

— Justement, si ça n'a pas été le cas, c'est grâce à une subtilité que je voulais absolument maîtriser avant le jour J. Si je dois résumer la chose, disons qu'à la base, les furies légendaires sont des sorts de zones, mais si on fait ce qu'il faut, au bout d'un moment, on parvient à les muer en pouvoir ciblé. J'ai donc contrôlé les flux magiques de telle sorte à ce qu'ils attaquent uniquement la structure et pas vos avatars. Vous avez été prises par le souffle, mais ce n'était pas suffisamment puissant pour descendre votre compteur de vie à zéro.

— Si tu arrives à concentrer le Cataclysme sur un petit nombre d'adversaires, il y aura moins de pertes de mana et par conséquent, tu démultiplieras les dégâts infligés aux cibles prioritaires, analysa Ivy, impressionnée.

— Tu as tout compris, confirma Fantöm.

— Et le Glaceneige, où est-il passé ? se soucia l'invocatrice en se rappelant subitement qu'ils étaient pressés.

— Il est mort. Ces sales bêtes construisent des pyramides comme celle-ci et leur donnent l'apparence de donjons pour piéger les aventuriers un peu trop curieux, expliqua le champion de la guilde Justice. Ensuite, comme vous en avez fait l'expérience, la bulle d'air à l'intérieur se comble peu à peu jusqu'à geler le malheureux qui sera transformé en énergie pour alimenter ces prédateurs.

— Quoi ? Ça veut dire que Couette et Oméga Zell ont été mangées par cette vilaine créature ? paniqua le soigneur.

— Ne t'en fais pas, quand ça arrive, on ressuscite aussitôt au cimetière le plus proche, précisa le guerrier du crépuscule. Comme il n'y en a pas à proximité, ils doivent être en chemin pour vous rejoindre.

— Mais, comment on fait pour sortir de ce piège quand il se referme sur nous ? demanda Ivy. J'ai du mal à croire que les développeurs n'aient prévu aucune issue.

— Tu as raison, il existe bien un moyen. Il a été découvert récemment par un partisan de l'Ordre. Une fois le sarcophage hermétiquement clos, il est possible de briser la glace grâce à la musique.

— La musique ?

— Oui, le fait de jouer d'un instrument.

— On se promène rarement avec un instrument dans son

inventaire, objecta Gaea, dubitative.

— Sauf si parmi la liste de ses métiers figure celui de ménestrel, fit remarquer le champion.

— Ce n'est pas mon cas...

— Il faudrait, pourtant. Un joueur accompli doit avoir fait la quête d'initiation de chaque corps de métier existant dans le jeu pour éviter ce type de situation handicapante. Il n'existe aucune limite dans ce domaine, alors autant en profiter, conseilla Fantöm.

— Tu as sans doute raison, approuva la partisane de la Coalition.

— La rumeur raconte qu'il existerait des partitions capables d'amadouer les Glaceneiges, lesquels décideraient de libérer le joueur pour le remercier. D'autres établissaient carrément un dialogue avec eux. Il y a pas mal de mystères à résoudre s'agissant des peuples venus des autres mondes.

— En parlant de mystère, on n'a toujours pas l'essence pour alimenter Sourcelame, rappela Ivy.

— Flûte ! On n'aura jamais le temps d'apprendre le métier de ménestrel et encore moins de découvrir la bonne mélodie pour convaincre ces créatures de nous donner ce dont on a besoin, se plaignit Gaea.

— Je crois que j'ai repéré ce qu'il nous faut, indiqua Sparadrap en ramassant deux petites pierres bleues brillant dans la neige parmi les décombres.

Il les confia à la néogicienne qui les rangea dans son inventaire.

— Ce sont des yeux de Glaceneige. Mon interface indique qu'il s'agit d'essence de cryogénie, signifia Ivy. C'est probablement le nom du flux émanant de leur Source originelle.

— Et moi qui pensais que ce serait comme avec les Touche-feux et qu'il suffirait de leur filer un coup de pouce pour obtenir l'artéfact qu'on cherche en récompense, soupira l'invocatrice, soulagée de voir cette mission prendre fin.

— Je suppose que ce doit être l'un des scénarios proposés par la quête, mais parfois, le manque de subtilité peut rendre quelques services, s'amusa Fantöm en affichant un léger sourire en jetant un regard vers les blocs de glace brisés en mille morceaux. En tout cas, vous m'avez offert une opportunité d'aider ma guilde et de tester le contrôle de ma furie légendaire en conditions réelles. Merci.

— C'est nous qui te remercions ! s'exclama le prêtre.

— Bonne chance pour le duel des trois champions, l'encouragea Ivy.

— Je vais faire de mon mieux en tâchant de tirer mon épingle du jeu, conclut le guerrier du crépuscule en les saluant d'un geste de la main avant de repartir vers Polaris, dont la frontière se trouvait à quelques centaines de mètres seulement.

Trente secondes plus tard, Couette et Oméga Zell arrivèrent enfin. Ils furent surpris de voir leurs compagnons sains et saufs à l'extérieur de la colline, laquelle avait d'ailleurs disparu. Ils n'en revinrent pas en apprenant qu'ils détenaient l'essence de Cryogénie. L'assassin fut au comble du désespoir en apprenant que son idole avait participé à l'accomplissement de la quête, qu'il avait déchaîné le Cataclysme, une compétence légendaire que la nouvelle recrue de la guilde Justice adorait par-dessus tout, et que pour couronner le tout, il l'avait raté de peu.

À bout de souffle

Les alentours du hameau de Tortiya, réputé pour ses champs de blé s'étendant à perte de vue, avaient bien changé durant ces cinquante-quatre dernières minutes. D'abord, l'armée du chaos, composée de plusieurs milliers de Sansâmes, avait piétiné une bonne partie des récoltes sur son passage. Ensuite, le duel acharné entre Arthéon de Fargöth et Tabris était à l'origine de nombreux cratères. Heureusement, le combat se déroulait relativement loin des habitations, lesquelles demeuraient intactes pour le moment. L'héritier de la Source de la création avait tout tenté, mais rien n'y faisait. Le cobaye, né des manipulations génétiques et psychiques de l'Empire, le dominait à tous les niveaux. Il était plus rapide, plus endurant, ses pouvoirs étaient plus dévastateurs et sur le plan de la stratégie, il semblait avoir constamment deux ou trois coups d'avance. Le guerrier avait changé d'objectif. Il ne cherchait plus à éliminer son adversaire. Pour l'instant, il se contentait de survivre aussi longtemps que possible afin de permettre à ses alliés de lui ramener les flux magiques issus d'autres mondes. Sourcelame était épuisée par des millénaires de rayonnement dans le but de sonder les mortels pour choisir, puis attirer à elle le successeur de son maître. La vie, la mort et maintenant, l'incandescence étaient loin d'être suffisants. Le néant, quant à lui, demeurait résiduel à la surface d'Olydri. Bien avant le premier âge, Fargöth avait divisé le flux de la création en plus de cent branches distinctes détenues par autant de Sources. Avoir accès à trois ou quatre d'entre elles ne permettrait pas de restaurer l'épée légendaire. Pourtant, il allait devoir se contenter de peu pour s'extirper de cette situation pour le moins périlleuse face à un adversaire surprenant. Comment la technologie avait-elle pu mettre sur pied un être aussi redoutable ? Il n'était pas l'égal d'une Source, mais s'en approchait dangereusement. La combinaison d'un esprit Astrasien ayant baigné durant des milliers d'années dans un bouillon de rosaphir, puis implanté dans un corps de ce même peuple, mais enrichi de l'ADN de centaines de créatures, avait eu pour conséquence de donner vie à un monstre incontrôlable, assoiffé de destruction.

— Il semblerait que tes amis t'aient abandonné... s'amusa le PNJ en esquivant plusieurs assauts désespérés de son adversaire.

Sourcelame devenait de plus en plus lourde. Arthéon de Fargöth

perdait en vivacité. Tabris n'avait plus besoin de puiser dans ses ressources psychiques pour contrer ses offensives. Le cobaye tendit un bras, la main ouverte, les doigts joints, puis concentra une grande quantité de télékinésie rougeoyante.

— Hélas... Une mission d'ordre divin ne fait pas de toi un dieu... La Source de la création ne s'était peut-être pas trompée sur ton compte, mais comment pouvait-elle deviner que les néogiciens parviendraient à synthétiser une entité telle que moi ? À force de vouloir tout contrôler, on ne maîtrise plus rien... Le parcours de Fargöth est entaché de bien des échecs... Ta disparition sera le dernier...

L'Astrasien au masque de fer s'élança à une vitesse vertigineuse vers le guerrier. Incapable de l'éviter, ce dernier se risqua à une manœuvre désespérée. Il planta Sourcelame à ses pieds et frappa le sol avec son poing en hurlant :

— *Grondement infernal !*

Un tremblement de terre secoua les alentours, déstabilisant Tabris dans sa course. Ce soubresaut permit au joueur world boss de l'esquiver *in extremis*, mais le cobaye ne s'arrêta pas là. Malgré le panache de poussière soulevé par l'onde de choc, il poursuivit son attaque en tentant de pourfendre son vis-à-vis. Les particules en suspension rendaient ses mouvements moins précis, mais Arthéon de Fargöth dut s'employer pour ne pas être définitivement rayé du background d'Horizon 2.3. Son armure fut profondément entaillée par le bout des doigts du PNJ, mais fort heureusement, il ne perdit pas de points de vie. Sa barre de santé était suffisamment entamée comme cela.

Soudain, la fumée se dissipa entièrement et Tabris fut éjecté par une force invisible. L'héritier de la Source de la création comprit immédiatement ce qu'il se passait. Il se retourna, soulagé, avant de s'écrier :

— Mist !

— Attrape !

La néogicienne lui lança aussitôt un fragment noir de la taille d'une noix, brillant d'une lueur mauve. Le guerrier à l'armure rouge saisit la garde de son épée, l'arracha du sol et pourfendit l'artéfact du tranchant de sa lame. Une nuée de particules de la même couleur que le minerai s'en échappa et fut absorbée par Sourcelame, laquelle redevint un peu plus légère. Son revêtement paraissait plus éclatant.

— Raaaaah ! gronda la voix torturée de Tabris.

Son cri fut suivi d'un bruit sourd et d'un souffle puissant pliant les dernières tiges de blé encore debout.

— Il vient de briser mon entrave psychique, avertit la teknögrade. Désolée, mais je ne peux plus le retenir.

— Ça ira, la rassura Arthéon de Fargöth. Cette essence de silence devrait m'aider à tenir le coup quelque temps.

— On est les premiers à être revenus ? s'inquiéta Jibédix, resté en retrait.

— Oui.

— Ça veut dire qu'il manque au moins deux autres fragments avant de limiter les pots cassés, récapitula l'espion.

— Faux ! Il ne nous en faut plus qu'un seul, annonça une voix triomphale à l'accent méridional.

— Pensez-vous sérieusement que je vous laisserai nourrir cette arme légendaire les bras croisés ? s'impacienta le cobaye en manifestant une fois encore sa télékinésie écarlate.

Les membres de la guilde Noob, anciens et actuels, bondirent de leurs montures volantes et mirent pied à terre.

— Vous avez réussi ? s'enquit Mist.

En dépit de la tirade de l'assassin, elle préférait demander confirmation. Au vu de la difficulté de la quête à laquelle Jibédix et elle avaient été confrontés, il paraissait surprenant de voir cette équipe inexpérimentée être de retour aussi rapidement.

— Oui ! s'exclama Sparadrap.

— Super ! Dépêchez-vous de lui confier votre pierre avant que le pouvoir de Tabris ne parvienne jusqu'à nous ! les pressa la jeune femme aux cheveux violets en jetant un regard vers le nuage psychique fondant dans leur direction.

— Déjà fait, dit Ivy avec nonchalance avant de bâiller à gorge déployée.

— Hein ? s'étonna la représentante de la guilde Justice en se retournant et en découvrant la néogicienne aux côtés du joueur world boss. Quand est-ce que...

— Que je suis arrivée là ? compléta l'intéressée. Je n'ai peut-être pas tes dons pour la télékinésie, mais mon bonus génétique me permet de me déplacer vraiment très vite. J'ai tiré le gros lot avec cet avatar.

— Mouais... Dans ce cas, pourquoi tu ne l'as pas utilisé pour t'enfuir du sarcophage de glace par le couloir avant qu'il ne se referme ? releva Gaea les bras croisés en lui lançant un regard éloquent.

— Parce que mes fulgurances sont limitées à une seconde par minute et que la distance à parcourir était beaucoup plus importante que celle dont je suis capable. Mon allure serait redevenue normale au beau milieu du corridor et vu ma taille, j'aurais fini pétrifiée comme Oméga Zell et Couette, expliqua l'intéressée.

— Dans ce cas, c'est nul ton truc, intervint Oméga Zell.

— Pour l'instant, c'est fait pour les phases de combat rapproché, mais si un jour je débloque la classe légendaire de teknögrade de rang

un, comme Mist, ce sera une tout autre histoire.

— Encore faut-il que tu ne t'endormes pas au moment fatidique, se moqua gentiment l'assassin.

— Ouais... ouais... soupira la joueuse narcoleptique sans s'offusquer.

— Reculez ! indiqua Arthéon de Fargöth après avoir imprégné Sourcelame d'essence de cryogénie.

Ses alliés s'exécutèrent et le guerrier décrivit plusieurs mouvements circulaires avec son épée. Un tourbillon fut généré et très vite, une tornade se déchaîna, contrant la nuée écarlate émanant de Tabris. Sans attendre, l'héritier de la Source de la création partit en courant vers son adversaire pour en découdre. Il voulait profiter de cette vigueur retrouvée pour acculer le PNJ. Même s'il manquait un fragment pour débloquer le scénario numéro trois, il espérait que son statut de joueur world boss lui permette de faire la différence. Après tout, Charles-Antoine Donteuil en personne lui avait prédit que sa nature d'électron libre lui octroyait, en certaines circonstances, la possibilité de déjouer l'algorithme d'Horizon 2.3.

— Bon ! Puisque les trois intendants de la guilde Roxxor ne sont pas encore revenus, répartissons-nous les deux derniers peuples, annonça Mist. Jibédix et moi irons voir les Verfeuillus. Vous cinq, occupez-vous des Soufflevents.

— Entendu, accepta Oméga Zell sans sourciller.

L'expédition se divisa en deux groupes. Chaque avatar siffla pour invoquer sa monture volante et tous décollèrent immédiatement. La néogicienne et le cartomancien prirent la direction du nord-ouest. Leur objectif était l'impressionnante forêt de Densebourgeon, située autour de la ville de Salderand, sous l'égide de l'Empire. Sur le trajet, ils aperçurent Centralis, la cité technologique et son dôme de rosaphir impénétrable. À l'Est, l'armée du chaos n'était plus très loin. Elle encerclerait la capitale d'ici une demi-heure, organiserait un siège et attendrait Tabris avant d'agir. Heureusement, les Sansâmes n'avaient croisé aucune agglomération sur leur route depuis le hameau de Tortiya. C'était toujours ça de pris.

— Que peux-tu me dire sur la zone que nous nous apprêtons à explorer ? demanda la teknögrade à l'attention de l'espion.

Elle n'y était plus retournée depuis dix ans, une mise à jour de ses connaissances s'imposait pour optimiser leur progression.

— Si j'en crois le marqueur de Spectro-Squeletto-Warrior, les Verfeuillus vivent au nord de la forêt de Densebourgeon. Cette région est l'un des poumons de Keos. C'est le plus vaste secteur boisé de notre continent, et de loin. Il n'est pas rare pour un joueur peu scrupuleux de s'y perdre durant plusieurs jours. On y trouve toutes sortes de créatures hostiles d'origine aussi bien animale que végétale. C'est

également un lieu très riche en familiers. On totalise pas moins de six donjons, dont deux mineurs, trois intermédiaires et un d'élite. Au fil des mois, la végétation évolue, modifiant les plans de ce labyrinthe naturel et laissant apparaître de temps à autre des vestiges du passé pour un laps de temps limité. Cela peut être des coffres scellés depuis de nombreuses années, des instances éphémères, ou encore des antres de world boss. On y trouve une multitude de Pierres de souvenir de voyageurs égarés, donnant lieu à des quêtes d'escorte ou de chasse au trésor. Il faut emporter avec soi de quoi s'orienter et se prémunir de la faim, de la soif et du poison. J'ai prévu le coup, nous sommes tranquilles sur ce point. On peut survoler la région, bondir dans le vide là où bon nous semble, mais une fois à terre, il n'est plus possible de repartir à dos de monture volante. Lorsque la lisière n'est plus visible, on ne peut plus se téléporter. C'est dû à une malédiction ancestrale lancée par une sorcière se transformant en araignée géante. On raconte que la forêt, dont il est prouvé qu'elle s'étend de quelques mètres chaque année, est une sorte de toile qu'elle aurait tissée pour capturer ses proies. Ce PNJ représente un danger permanent, il faut toujours s'en méfier, car elle peut apparaître à n'importe quel moment.

— On peut la tuer ?

— Fantôm, Amaras ou Spectre peut-être, grâce à leur furie légendaire, mais en ce qui nous concerne, nous ne sommes pas assez nombreux. Il faut former un groupe de quatre ou cinq joueurs de haut niveau pour espérer la vaincre ou du moins... la repousser. Elle se réincarne chaque soir à minuit.

— Quelle sale bête... grommela Mist avec dégoût.

Elle avait horreur des araignées.

— Nous arrivons, signifia le cartomancien infiltré dans l'Ordre. Il va falloir sauter d'ici une dizaine de secondes.

— Compris. À ton signal.

L'espion scruta avec attention la mappemonde dans son interface. Au moment où la représentation miniature de leur avatar se superposa avec l'indicateur du troisième œil, il annonça :

— Maintenant !

Les deux représentants de la guilde Justice se laissèrent tomber, traversèrent les feuillages et percutèrent des branches. Ils rebondirent sur certaines et en brisèrent d'autres, avant d'avoir enfin une vue dégagée. À trois ou quatre secondes de l'impact fatidique, le joueur au curseur vert saisit une carte et l'envoya en contrebas d'un geste sec. Le rectangle chargé de mana se ficha dans la terre, s'enclencha et matérialisa un filet lumineux amortissant considérablement les conséquences de leur chute vertigineuse. Cette manœuvre leur permit de ne perdre que vingt-et-un pour cent de leur barre de vie.

— Belle maîtrise ! le félicita la néogicienne.

— Merci.

— Par où on commence ?

— Si j'en crois ma boussole, nous sommes à moins de quatre-vingt-dix mètres de l'emplacement des Verfeuillus.

— Très bien, je te suis.

Les deux compagnons d'armes déambulèrent au milieu des arbres aux troncs torturés, en partie recouverts de mousse. Cette forêt luxuriante avait quelque chose d'angoissant. Elle paraissait humide, étouffante et même mouvante. Elle donnait l'impression d'être observé en permanence. Contrairement à l'immensité des végétaux exotiques aux teintes vives et multicolores de Syrial, ceux-là étaient sinueux, ternes et enchevêtrés. Un brouillard, inégalement réparti, stagnait en divers endroits, complétant ce tableau inquiétant.

— Si tu sens une brise et que tu vois la brume bouger, ne serait-ce qu'un tout petit peu, préviens-moi, l'avertit Jibédix.

— Pourquoi ? Qu'est-ce que ça voudrait dire ?

— Que la sorcière approche, signala le joueur.

— C'est pas flippant du tout... soupira Mist, prête à déployer sa télékinésie autour d'eux pour les protéger au cas où.

— Densebourgeon revêt bien des aspects. C'est vrai que celui-ci est lugubre, mais tu as des zones bien plus accueillantes. Pour ma part, j'ai exploré la printanière, avec sa dominante rose parsemée de fleurs multicolores, l'automne avec ses feuilles rouges, oranges et jaunes, sans doute ma préférée, ou encore l'hivernale, avec sa végétation bleue recouverte de neige immaculée. Il paraît qu'il en existe beaucoup d'autres, mais je ne suis pas un grand aventurier, concéda l'espion.

— On peut trouver tout ce que tu viens de décrire en ce moment même ? s'intéressa son interlocutrice.

— Oui. J'ai omis de mentionner la présence de microclimats dans cette région. Cette forêt n'est pas homogène.

— Je pensais que ma mémoire me jouait des tours, mais maintenant qu'on y est, je me rends compte que je n'étais jamais venue ici, réfléchit la teknögrade.

— C'est fort possible. Ce lieu n'est pas une priorité pour les néogiciens. Tiens, justement, nous allons changer d'ambiance, annonça le cartomancien.

La morosité environnante s'estompa progressivement. Les arbres nouveaux à l'écorce foncée, presque noire, laissèrent place à d'autres, plus fins, au tronc beige. Le sol, entièrement recouvert d'herbe grasse, était parsemé de buissons touffus séparés par de nombreux cours d'eau sinueux et étroits, déversant un flux continu de liquide cristallin. Il était devenu nécessaire de les enjamber pour avancer.

— Splendide ! s'émerveilla Jibédix, ravi d'étoffer ses connaissances relatives au monde d'Olydri. C'est la partie aquatique, quelle heureuse découverte ! Chaque végétal est surélevé par des racines apparentes afin de ne pas perturber l'écoulement des flots. Pour localiser la source, il faut remonter le courant. Cela semble coïncider avec notre objectif.

Ils marchèrent environ trois minutes et aboutirent sur une zone dégagée. Il s'agissait d'une clairière au centre de laquelle se trouvait un arbre gigantesque dont l'épais feuillage culminait à une cinquantaine de mètres, formant un dôme obstruant le ciel. Ses racines massives surgissaient d'un petit lac dont le débordement était à l'origine de centaines de ruisseaux.

Les deux joueurs étaient estomaqués, mais pas pour les raisons que l'on pourrait imaginer. Ils ne regardaient plus le paysage. Toute leur attention était focalisée sur les dizaines d'humanoïdes, dont la peau était faite d'écorce et la chevelure de feuilles, jonchant le sol. Les Verfeuillus étaient tous morts.

À plusieurs milliers de kilomètres de là, à l'échelle d'Olydri, Sparadrap fut le premier à entamer l'escalade du mont Broka, situé sur la seconde plus grande île du continent de Keos après celle de Piratas. Elle se trouvait au large des côtes, à l'est. Couette avait annoncé la présence plus que probable de Soufflevents au sommet de ce relief. Conscients que la chance de croiser un allié comme Fantöm ne se présenterait pas une seconde fois, ils avaient souhaité faire un crochet à Torïm pour acheter quelques items pouvant les aider dans leur mission. Hélas, ils s'étaient ravisés en découvrant que ce village avait lui aussi été conquis par la faction du Chaos.

— Ces foutus Sansâmes sont partout ! maugréa Oméga Zell, qui aurait bien voulu faire l'acquisition d'un piolet pour augmenter sa vitesse d'ascension.

— Du moment qu'ils ne se mettent pas en travers de notre chemin, ça me va, commenta Gaea.

— J'ai une idée ! Vu qu'on doit aller super haut, et si on utilisait nos montures volantes pour gagner du temps ? proposa le prêtre, perché sur un rocher à une dizaine de mètres au-dessus de ses compagnons.

— Comme je viens de l'évoquer, il faudrait des montures spéciales pour ça. Les nôtres ne peuvent pas voler au-delà de notre altitude actuelle, répéta l'élémentaliste affiliée à l'eau.

— Je ne comprends pas... Pourtant, le sol est juste là, insista le soigneur.

— Oui, mais ce sol, comme tu dis, est situé à cinq-cents mètres au-dessus du niveau de la mer, s'impatienta Couette en levant les yeux au

ciel pour signifier son agacement. À cette hauteur, tu peux toujours appeler ton smourbiff ailé, mais il ne pourra que marcher. C'est pour ça qu'on doit terminer le trajet en grim pant.

— Pourquoi on calcule l'altitude en fonction du niveau de la mer et pas en fonction de la terre ferme ? s'étonna Sparadrap en se grattant la tête, perplexe. Ce serait plus pratique, pourtant...

— Ce serait trop long à t'expliquer, se découragea son interlocutrice.

— On va en avoir pour une plombe ! soupira Oméga Zell. Je déteste ce type de phase de jeu où il faut constamment surveiller sa jauge d'endurance et prier pour qu'il y ait un endroit où se reposer à proximité. Si on se loupe et qu'elle atteint zéro, on lâche prise, on finit au cimetière et il faut tout recommencer. C'est l'angoisse permanente !

— On n'a pas vraiment le choix, fit remarquer Ivy.

— Moi, je trouve ça super amusant ! On fait la course jusqu'en haut ? s'enthousiasma Sparadrap en sautillant sur place avant de glisser sur le rebord, de rouler comme une poupée de chiffon désarticulée le long de la paroi, puis de s'écraser la tête la première aux pieds de ses compagnons.

— Tu as de la chance que ça ne te soit pas arrivé plus haut, sinon tu n'aurais pas survécu, souligna Couette avant de générer une salve de particules vertes pour soigner le joueur maladroit.

Il récupéra l'ensemble les points de vie perdus suite à sa chute.

— Merci, couina-t-il, un peu vexé d'avoir offert un aussi piètre spectacle à ses amis.

— Tu sais être agile quand tu veux, mais ton problème, c'est le manque de constance dans ta concentration, analysa Gaea.

— Si seulement ça se limitait à ça... intervint l'assassin, exaspéré.

— Bon ! On y va ? s'impatienta l'élémentaliste, frustrée de ne pas avoir pu participer à la quête précédente.

Elle n'avait pas du tout apprécié son séjour dans le sarcophage de glace et comptait bien se rattraper.

Au moment où elle posa la main contre la roche pour s'y agripper, son regard fut attiré par une ombre furtive. Elle entendit un bruit sourd et se retourna pour voir de quoi il s'agissait. Les membres de l'expédition l'imitèrent et découvrirent le corps d'un homme-oiseau étendu sur le sol. Il était entièrement recouvert de plumes grises aux reflets bleus. Le haut de son crâne en arborait de magnifiques, plus longues, à la pigmentation plus intense. Ses bras étaient des ailes, ses pieds des serres et son visage était pourvu d'un bec proéminent en lieu et place du nez et de la bouche.

— Ce truc ne ressemble pas à un joueur qui aurait raté son ascension, fit remarquer Ivy.

— Non, je te le confirme, dit l'invocatrice, sûre d'elle. Passe ta

souris dessus et lis ce qui est écrit.

— C'est un Soufflevent... annonça le prêtre, choqué.

Soudain, un deuxième cadavre tomba, puis un autre et le phénomène macabre se répéta une trentaine de fois.

— Bon sang ! Mais qu'est-ce qu'ils fabriquent là-haut ? grogna Oméga Zell.

— Je sais pas, on ne voit rien à cause des nuages, souligna le soigneur.

— Vérifiez qu'ils n'aient pas ce qu'on cherche sur eux, conseilla Gaea, toujours aussi pragmatique. On ne sait jamais.

— Chez moi, il ne se passe rien quand je clique dessus, indiqua Couette.

— Pareil, plussoya la néogicienne.

— Ça m'énerve de ne pas comprendre ! Je monte ! décida l'assassin en se plaquant contre la paroi.

Il amorça son ascension, fermement résolu à lever le voile sur ce mystère. Comment des créatures dotées d'ailes de cette envergure pouvaient tomber les unes après les autres comme des mouches ? Pourquoi d'un seul coup, et toutes en même temps ? Ça n'avait aucun sens ! Était-ce une course contre la montre ? Sparadrap avait-il déclenché un événement scénaristique en montant jusqu'au premier palier ? Fallait-il arriver à temps pour sauver les Soufflevents d'une extinction certaine en se dressant contre un dangereux prédateur se déchaînant au sommet du mont Broka ? Il n'y avait même pas de compte à rebours. L'assassin savait qu'ils étaient confrontés au très haut niveau, mais cette entrée en matière était un peu trop abrupte pour paraître normale.

Après cinq minutes d'escalade et deux paliers pour laisser sa barre d'endurance se recharger, Oméga Zell, ayant de l'avance sur ses compagnons, parvint seul au niveau des nuages. Plutôt que de les attendre, il poursuivit son effort. En tant que recrue prometteuse de la guilde Justice, il se devait de prendre des initiatives, sans ça, il ne progresserait jamais. L'absence de visibilité rendait compliqué le repérage de plateformes sur lesquelles se poser, lorsque son avatar était sur le point de lâcher prise faute d'énergie suffisante. Il opta donc pour la prudence en régénérant ses statistiques dès que possible, sans attendre qu'elles soient dans le rouge.

Au bout de dix longues minutes ennuyeuses nécessitant de la patience, de la concentration et de l'anticipation, il atteignit le sommet. Les Soufflevents jonchaient le sol, il y en avait de partout. Les corps inanimés étaient éparpillés sur l'esplanade d'un temple taillé dans la roche situé au milieu d'un village troglodyte. Il arpenta les

environs, visita des maisons, puis le sanctuaire. Après avoir fait un tour complet, il retourna à l'endroit où il était arrivé. Il patienta une poignée de secondes avant de voir surgir la tête de Gaea, puis celle d'Ivy, de Sparadrap et de Couette. Ces derniers furent stupéfaits par ce spectacle macabre.

— J'ai tout inspecté et comme je le redoutais, ce n'était pas un événement scénaristique, signifia le jeune homme. Aucune cinématique ne s'est déclenchée sur mon passage et mon interface indique que les PNJ seront réinitialisés à minuit. Cela ne veut dire qu'une chose...

— Que ce sont des joueurs qui ont fait ça, compléta la néogicienne.

— Mais qui ? Et pourquoi ? s'indigna le prêtre.

— Il est impossible qu'une seconde équipe soit en train de collecter des essences de Sources venues d'autres mondes, puisque la quête que vous avez lancée est unique, souligna l'élémentaliste affiliée à l'eau en prenant un air pensif.

— Mist et Jibédix sont partis s'occuper des Verfeuillus, Spectro-Squeletto-Warrior, Vilainor et Cruelor sont toujours auprès des Cassedurs. Même s'ils avaient terminé, ils ne pourraient pas avoir apporté le fragment récolté à Arthéon, puis nous avoir devancés, récapitula Oméga Zell.

— Peut-être que quelqu'un essaye de nous mettre des bâtons dans les roues ? supposa le soigneur.

— Qui pourrait avoir un intérêt à ce qu'Olydri sombre dans le chaos ? Si ça se produisait, chaque faction serait amputée de son leader et perdrait sa capitale. Le jeu serait modifié en profondeur, sans garantie de revenir en arrière, signifia Gaea, préoccupée.

— Ce serait tout à fait le genre de Spectre, fit remarquer Ivy.

— En temps normal, peut-être, mais là, il est à la veille du duel des trois champions, rappela la partisane de la Coalition. Je doute qu'il ait très envie que la communauté tout entière soit occupée à tenter de sauver Centralis, Galaé et Glacesang. Il serait contrarié si demain, toute l'attention n'était pas portée sur l'événement qu'il prépare depuis un an.

— Trois factions, trois champions, une légende... murmura l'assassin, répétant machinalement le slogan de ce combat sans précédent dans l'histoire d'Horizon 2.3.

— Du coup, on fait quoi ? s'enquit Sparadrap.

— Je ne sais pas trop... hésita l'invocatrice. C'est foutu pour le scénario numéro cinq, mais on peut encore viser le quatrième. Pour ça, il faudrait que Mist et Jibédix réussissent leur quête.

— Tu oublies les trois crétins de la guilde Roxxor, intervint Oméga Zell. Rien ne dit qu'ils seront à la hauteur. Si ça se trouve, ils ont

lamentablement échoué et n'osent plus se présenter devant nous.

— En tout cas, ils font toujours partie du groupe, vérifia la néogicienne dans son menu.

— Évidemment, ils veulent leur part de points d'expérience, de réputation, de crédits et peut-être même du butin si on réussit, grommela Gaea.

— Je propose qu'on retourne auprès d'Arthéon pour voir si l'une ou l'autre des deux équipes est revenue, puis on ira tous ensemble chercher l'essence manquante si nécessaire, suggéra Couette.

— De toute façon, il n'y a plus rien à faire ici. Ces PNJ ne seront pas réinitialisés avant cette nuit. D'ici là, tout sera terminé, trancha l'assassin.

— Si vous voulez qu'on aille plus vite, on peut sauter dans le vide et appeler nos montures volantes pendant qu'on tombe, conseilla Sparadrap.

— Sans façon ! déclina l'invocatrice.

— Pour une fois, il ne raconte pas n'importe quoi, l'appuya Ivy. On va d'abord perdre le contrôle, puis, quand on arrivera à cinq cents mètres au-dessus du niveau de la mer, on se stabilisera, nos montures nous choperont au vol et on pourra voyager normalement. Le seul truc à éviter, c'est de viser l'endroit où on était, sinon on finirait comme les Soufflevants. Il faut qu'on se jette dans cette direction, là où le flanc de la montagne tombe à pic jusqu'en bas, indiqua-t-elle en pointant du doigt le Sud.

Le prêtre ne se fit pas prier. Il prit de l'élan et bondit du sommet de la falaise. La dernière chose que les autres entendirent fut :

— Zut, c'est où le bouton pour siffler déjà ?

— J'espère qu'il aura le temps de trouver avant de toucher terre... soupira Gaea.

— Il n'en rate pas une, surenchérit son rival de toujours. Il faut toujours qu'il agisse avant de réfléchir.

Les membres de l'expédition, y compris les plus réfractaires à l'idée de prendre de tels risques, imitèrent le seigneur et empruntèrent la direction du hameau de Tortiya. Même s'ils n'y étaient pour rien, il venait d'échouer à l'une des cinq quêtes pouvant aider Arthéon de Fargöth, leur dernier rempart contre l'apocalypse.

Démobilisation

Lorsque Mist et Jibédix atterrirent au point de rendez-vous, ils furent d'abord soulagés de voir le groupe des Soufflevants déjà sur place, puis profondément déçus en apprenant que tout comme eux, ils étaient rentrés bredouilles.

— Alors comme ça, les Verfeuillus étaient tous morts à votre arrivée ? s'étonna Oméga Zell. Ce n'est clairement pas une coïncidence. Quelqu'un s'évertue à bousiller la quête et le background d'Olydri tout entier par la même occasion !

— Essaie ? Tu es optimiste, moi je trouve qu'il a d'ores et déjà réussi, déplora Gaea. Quoi qu'il se passe, on ne pourra débloquer aucune issue positive à cette quête. Notre meilleure option est le scénario trois et d'après ce qu'a dit Spectro-Squelette-Warrior, les conditions seront vraiment désavantageuses.

— Pourtant, les peuples venus des autres mondes ne sont pas des tendres. Les Touche-feux et les Glaceneiges étaient du genre coriace, souligna Couette.

— Pareil pour les Ombrurleurs, plussoya l'espion au curseur vert.

— Par déduction, vaincre toute une colonie de Soufflevants et de Verfeuillus n'est pas à la portée de n'importe qui, supputa Mist, en pleine réflexion.

— Et qu'en est-il des Cassedurs ? s'enquit l'élémentaliste affilié à l'eau.

— Les trois zigotos ne répondent ni sur le canal de discussion du groupe ni à leurs messages privés, rapporta Ivy. Quelqu'un les connaît dans le monde réel ?

Personne n'acquiesça.

— Dans ce cas, on ne pourra pas contourner les moyens de communication du jeu en passant par leur smartphone ou Eskyte, indiqua-t-elle.

— Vous pensez qu'ils ont un lien avec tout ça ? se hasarda l'invocatrice.

— Avec leurs statistiques pourries ? Aucune chance... argua l'assassin en écartant cette hypothèse.

— Peut-être qu'ils ont parlé de la quête unique à quelqu'un ? insista la jeune femme.

— Pour quoi faire ? C'est Sparadrapp qui l'a lancée et Mist est notre

chef d'expédition. Ce sont eux qui ont la main, rappela le cartomancien.

— À mon avis, ils sont toujours en train d'essayer de terminer leur part du boulot, signifia la néogicienne membre de la guilde Noob. Contrairement à nous, ils n'ont ni ancienne championne dans leur équipe ni la chance d'avoir bénéficié de l'intervention providentielle de Fantöm. Sans lui, je pense qu'on serait toujours en train de galérer pour récupérer l'essence de cryogénie.

Une déflagration plus puissante que les précédentes attira son attention. Au loin, Tabris venait de déchaîner sa télékinésie sur l'héritier de la Source de la création, lequel s'en était sorti de justesse grâce à Sourcelame, dont la lame était parvenue à fendre le pouvoir psychique rougeoyant en deux parties.

— Arthéon a encore plusieurs centaines de milliers de points de vie, mais sa jauge est passée en dessous de cinquante pour cent, s'inquiéta Gaea.

— Nous n'avons pas trente-six options, il faut nous rendre là où vivent les Cassedurs et aider les intendants de la guilde Roxxor à finir la quête, se décida la teknögrade. Nous devons impérativement sécuriser le scénario trois.

— On y va tous ensemble ? intervint le prêtre.

— Je pense que c'est mieux, signifia la meneuse.

— Non parce que je me demandais si je ne pouvais pas soigner Arthéon le plus possible pour prolonger son combat, suggéra le petit avatar.

— Cela ne fera pas une grande différence. Quoi qu'il en soit, je ne suis pas opposée à la perspective de laisser une sentinelle sur place au cas où les intendants de la guilde Roxxor reviendraient, accepta Mist.

— Cool ! En plus, j'ai des tonnes de potions de mana dans mon inventaire. Je vais pouvoir envoyer plein de *Mercurocroum* !

— Tâche de ne pas faire comme d'habitude en visant son adversaire, l'avertit Oméga Zell.

— Depuis que tu as quitté la guilde Noob, je me suis amélioré ! protesta le soigneur.

— Si tu le dis...

— Allez, go ! lança l'ancienne numéro un.

Pour la énième fois, l'expédition reprit la route. Leur objectif était une vallée dépourvue de végétation, remplie de minerais de toute sorte. Elle se trouvait à l'ouest du continent de Keos, entre les villes de Dürsel Nord, sous bannière de l'Ordre depuis quelques mises à jour, et Dürsel Sud, toujours sous l'égide de l'Empire. Ces agglomérations portaient le même nom, car elles avaient été érigées par une fratrie.

Les deux hommes, jaloux, avaient fait de leur vie une compétition permanente. Chacun voulait que sa cité soit la plus somptueuse. Pour faire l'unanimité, ils faisaient preuve d'imagination et entreprenaient des travaux pharaoniques au risque de finir ruinés. Cet antagonisme se mua progressivement en haine et ils passèrent la dernière partie de leur existence à se faire la guerre pour tenter de détruire l'œuvre de l'autre. Aujourd'hui, les fondateurs n'étaient plus qu'un lointain souvenir, mais leur rivalité s'était cristallisée au sein de la population.

— Regardez, on aperçoit la vallée de Minebrok, indiqua Mist.

Les ultimes rayons du soleil blanc d'Arturis, celui précédant le rouge annonciateur du crépuscule, se reflétaient sur le revêtement d'immenses minerais translucides aux couleurs variées surgissant du sol comme des champignons.

— J'ai toujours regretté qu'on ne puisse pas chiper ces rubis, diamants, saphirs, émeraudes, améthystes et j'en passe... soupira Gaea, envieuse.

— En même temps, ils sont gros comme des immeubles, intervint Oméga Zell.

— Pas tous, certains font la taille d'un cochoboule. Je me disais que ça pourrait entrer dans mon inventaire en forçant un peu, mais en fait, non.

— Heureusement que les éléments du décor ne sont pas tous interactifs, sinon Olydri ressemblerait à un énorme désert avec des gens comme toi, extrapola Ivy.

— Au fait, Mist, pourquoi tes sœurs ont des pseudos de pierres précieuses et pas toi ? s'intéressa l'invocatrice, sensible à ce genre de détail.

— C'est une vieille histoire, répondit-elle avec un sourire nostalgique. À la naissance de chacune de nous trois, notre père avait pour habitude d'offrir un bijou à notre mère. En ce qui me concerne, c'était un médaillon serti d'une améthyste, mais étant petite, je n'arrivais pas à prononcer ce mot compliqué. Je le condensais en « mist » et à force, c'est resté. Bien plus tard, quand on a créé nos avatars avec Élena et Anna, on a décidé de faire un clin d'œil à cette anecdote de notre enfance. Ça a donné Saphir, Rubis et Mist.

— C'est trop mignon ! commenta Couette.

— Ça en revanche, ça l'est beaucoup moins... intervint l'assassin avec mauvaise humeur.

— Quoi ? s'étonna l'élémentaliste.

— J'aperçois des corps étendus un peu partout au centre de la vallée. Je mets ma main à couper que ce sont des Cassedurs.

— C'est pas vrai ! pesta la représentante de la guilde Justice. C'est à n'y rien comprendre !

— Cette fois, c'est clair. On peut dire adieu aux capitales des trois

factions ainsi qu'à leurs leaders, se lamenta Gaea, résignée. Dommage, j'aimais bien Keynn Lucans et Saryahblöod.

— Oméga Zell et moi allons inspecter les lieux. On ne sait jamais, annonça la teknögrade.

— Et nous, on fait quoi ? demanda Ivy.

— Gaea, va à Glacesang, Jibédix ira à Galaé et les autres à Centralis, on vous y rejoint dès que possible. Il y aura peut-être une quête qui permettra de prévenir les leaders à temps pour les mettre à l'abri.

— La capitale de l'Empire est encerclée par la faction du Chaos, on va avoir du mal à quitter l'enceinte de la cité, notifia l'assassin.

— On utilisera un glisseur, en espérant que cette fois, il ne se fasse pas descendre en plein vol, redouta Mist.

— Euh... Votre attention s'il vous plaît, se manifesta Ivy.

— Qu'est-ce qui se passe encore ? redouta Gaea.

— J'ai une bonne et une mauvaise nouvelle, poursuivit-elle. La bonne, c'est que je sais qui a massacré les Soufflevants, les Verfeuillus et les Cassedurs. La mauvaise, c'est qu'à présent, ils s'en prennent à Arthéon.

— Quoi ? s'alarma Mist. Changement de plan ! Demi-tour, tout le monde ! signifia-t-elle. Tu nous brieferas sur le trajet.

Les montures volantes décrivrent un long arc de cercle à cent-quatre-vingt degrés plutôt désordonné. Certains avaient opté pour un revirement par la droite et d'autres par la gauche. Une fois en ligne droite dans le sens opposé, ils se remirent en formation serrée.

— On t'écoute, dit la teknögrade.

— Je n'ai pas tous les tenants et les aboutissants, mais je viens de recevoir un message de Sparadrap, reprit la joueuse à la chevelure blonde et aux yeux gris luminescents.

— Moi aussi ! s'écria Couette en consultant son interface.

— Pourquoi n'a-t-on rien reçu ? s'étonna Jibédix.

— Parce qu'il s'est gouré. Au lieu de passer par le canal du groupe, il a cliqué sur celui de la guilde, précisa la jeune femme.

— Viens-en au fait, s'impatienta Oméga Zell.

— Il est écrit que la guilde Roxxor est en train d'attaquer Arthéon et qu'on doit se dépêcher de revenir pour l'aider.

— Comment c'est possible ? releva l'invocatrice, interloquée. Amaras est à quelques heures du combat de sa vie et ses lieutenants sont bloqués sur les lunes d'Arturis.

— Ils ont peut-être monté un raid avec d'autres joueurs que ceux qu'on a l'habitude de voir ? supposa l'assassin.

— Quel intérêt auraient-ils à faire cela ? Glacesang et Lorth Kordigän sont sur la liste de Tabris, fit remarquer Jibédix, perplexe.

— Pourquoi on ne mobiliserait pas les effectifs de la guilde Justice

en représailles ? suggéra Oméga Zell.

— Parce que l'armée de la faction du Chaos ne se limite pas aux Sansâmes qu'on a croisés à Tortiya, expliqua la teknögrade. C'est un gros contingent, mais les assauts continuent de faire rage partout en Olydri. Rubis a déployé l'essentiel de nos troupes autour des villes de l'Empire les plus menacées. Pour l'instant, on arrive à les contenir, mais cet équilibre est précaire. S'agissant de Centralis, je lui ai finalement dit de ne pas intervenir, car l'issue de la bataille se joue ailleurs. À moins de recruter au-delà de notre propre guilda, à l'échelle de tout Horizon 2.3, je doute qu'on ait le temps de réunir un contingent suffisant pour renverser la situation, donc autant préserver autant que possible le territoire conquis par notre faction. L'autre élément qui me pousse à hésiter, c'est qu'avec le duel des trois champions, le nombre de personnes connectées est particulièrement bas aujourd'hui. Les joueurs sont tous dans le monde réel en train de regarder l'émission de vingt-quatre heures programmée par Neuropa Entertainment pour faire monter la mayonnaise. Ça tombe très mal, mais si je ne cède pas à la panique et que je préconise un maintien de l'organisation mise en place, c'est parce que je crois que malgré toutes ces déconvenues, on a toujours notre avenir entre nos mains.

— Je te trouve particulièrement optimiste ! s'exclama Gaea.

— Peut-être, mais si c'est vraiment la guilda Roxxor qui a vaincu ces peuples venus d'autres mondes, ça signifie qu'ils détiennent les essences de Sources dont nous avons besoin. J'irais même jusqu'à affirmer que selon les rouages de ce MMORPG, seul un membre de notre expédition peut s'emparer d'un artéfact lié à la quête que nous avons entreprise. Ce qu'il nous faut est forcément dans l'interface de Spectro-Squelette-Warrior, Vilainor et Cruelor.

— Mais oui ! Il suffit de les leur dérober pour retourner la situation à notre avantage ! en déduisit l'invocatrice, dont le visage s'illumina.

— Et il se trouve justement qu'on a dans l'équipe une experte en la matière, ajouta l'assassin en jetant un regard appuyé vers sa rivale.

— Je n'ai peut-être pas encore initié mon avatar à tous les métiers d'Horizon 2.3 comme Fantôm me l'a conseillé, mais celui de voleur a été poncé jusqu'à son niveau maximum ! s'enorgueillit-elle avec fierté.

Un flash suivi d'une explosion lointaine les interrompit. Une gerbe de flammes l'éleva dans le ciel à plusieurs centaines de mètres du sol et prit la forme d'un dragon au corps sinueux s'entortillant sur lui-même. Le monstre aux teintes orangées prit vie, poussa un puissant rugissement et fondit vers la terre ferme avant de s'écraser, provoquant des dégâts colossaux dont les effets étaient clairement visibles malgré la distance.

— C'était quoi ça ? s'inquiéta la partisane de la Coalition.

— Un pouvoir de très haut niveau, signifia Mist.

Elle réfléchissait à toute allure. Était-ce Arthéon de Fargöth ? Avait-il eu recours au flux d'incandescence ? C'était probable, mais le feu faisait aussi partie des quatre éléments nécessaires à la vie et elle était persuadée d'avoir déjà vu ce type d'incantation. Malheureusement, elle n'arrivait plus à se souvenir où.

— On dirait qu'ils ne sont plus aux alentours du hameau de Tortiya, nota Jibédix.

— Oui, le combat s'est déporté vers la côte est, confirma Couette.

— Arthéon doit vouloir les éloigner le plus possible de Centralis pour gagner un peu de temps, supposa Oméga Zell. D'ailleurs, c'est le bon moment pour se poser une question cruciale. On privilégie quel type d'approche ? Plutôt furtive ou on fonce dans le tas ? s'enquit-il.

— Certains vont faire front, pendant que d'autres arriveront par surprise, indiqua la teknögrade. Atterrissons derrière cette colline avant qu'ils nous repèrent, on s'organisera là-bas.

Les montures volantes perdirent aussitôt de l'altitude et foulèrent le sol à l'endroit ciblé par leur leader. Elle poursuivit :

— Jibédix, combien de temps te faut-il pour changer d'avatar ?

— Duquel avons-nous besoin ?

— Ton principal, l'assassin. Je mise sur ta discrétion et tes capacités de voleur, précisa la jeune femme.

— Très bien. Dans ce cas, je me suis déconnecté dans notre quartier général, je vais donc avoir besoin de sept minutes pour vous rejoindre, les informa-t-il.

— C'est long, mais on n'a pas vraiment le choix. Sparadrap m'ayant nommée leader, j'ai la possibilité de te faire entrer dans le groupe. Dès que tu auras changé de personnage, je lancerai l'invitation à distance. De cette manière, tu pourras t'emparer des essences de Sources. Je compte sur Gaea et toi pour prendre Vilainor, Cruelor et Spectro-Squeletto-Warrior à revers afin de leur dérober au moins l'un des trois artefacts dont on a besoin pour assurer le troisième scénario. Si vous en récupérez davantage, c'est encore mieux, mais déjà, un, ce serait parfait.

— Message reçu cinq sur cinq, confirma l'espion.

— Gaea, reste ici et attends-le.

— D'accord, acquiesça l'intéressée.

Elle n'était pas mécontente de se tenir à l'écart de l'enfer entraperçu au loin.

— Quant à nous, on retourne sur nos montures, on fonce et on déballe la zone pour permettre à Arthéon de se concentrer uniquement sur Tabris.

— Ça roule ! Entre une ancienne numéro un et le futur champion d'Horizon 2.3, ils ne vont pas comprendre ce qui leur arrive,

fanfaronna Oméga Zell, sûr de lui.

— Une dernière chose, ajouta Mist. Désactivez la prise en compte des distances dans vos options vocales. Il faut que tout le monde puisse entendre ce qui se passera une fois sur place, notamment les deux voleurs qui devront avoir une idée assez précise de la situation pour organiser au mieux leur intervention.

— C'est fait ! annonça Couette, fière d'être la plus rapide.

— Sur ce, je vous dis à tout de suite, les salua Jibédix avant de disparaître.

— Bien ! ponctua la néogicienne de la guilde Justice. Chaque seconde compte, alors si vous avez des réglages à faire, c'est le moment, sinon, on y va.

Personne ne réagit.

— Tout le monde est prêt, en conclut Ivy.

— Dans ce cas, en route !

Chaque membre de l'expédition, à l'exception de Gaea, cliqua sur la commande de décollage dans sa barre d'action, ou opta pour la touche espace. Les montures déployèrent leurs ailes et s'élevèrent dans le ciel avant de sortir du champ de vision de l'invocatrice.

Gabrielle Jolivet profita de ce premier temps mort depuis plusieurs heures pour aller chercher quelque chose à boire et à manger dans sa cuisine. Elle retira au préalable sa prise casque et alluma ses enceintes pour ne rien rater de ce qui pourrait être dit pendant qu'elle n'était plus devant son ordinateur. Ses yeux commençaient sérieusement à piquer, mais elle avait l'habitude du manque de sommeil. Son rythme dans le monde réel était régulièrement chamboulé par ses interminables parties de MMORPG, mais elle s'en moquait. Elle voulait profiter de sa passion au maximum avant d'entrer dans la vie active. Les années fac étaient faites pour ça, après tout. Ses parents ne représentaient pas une menace pour son quotidien assez particulier, du moment qu'elle ne leur demandait pas d'argent et se rapprochait tant bien que mal de l'obtention de son diplôme. Si les examens n'étaient pas sa spécialité, en revanche, elle excellait dans la récolte de fonds. Elle tentait sa chance à des tonnes de concours, jonglant avec les probabilités pour remporter plusieurs lots par mois, puis elle les revendait sur Internet. Parfois, elle en conservait certains pour son usage personnel, à l'image de son ordinateur surpuissant aux deux écrans très confortables, ou encore de sa chaise de bureau, expressément conçue pour les longues sessions de jeu. Elle participait également à des sondages rémunérés et commençait à gagner sa vie grâce à la publicité générée par son désormais célèbre blog-de-gaea.com, accompagné de ses vidéos postées sur Dailytube. En plus de ces activités annexes, elle pouvait compter sur sa bourse d'étudiante

en droit. Elle réalisait des économies grâce à sa capacité à obtenir toutes sortes de choses gratuitement, comme des repas au restaurant, des séances de cinéma, le wifi intercepté sur la box de son voisin, ou du covoiturage.

Après avoir tartiné plusieurs morceaux de pain grillé d'une onctueuse pâte de chocolat hyper calorique, rempli un bol de céréales à ras bord, embarqué la bouteille de lait, ainsi qu'un paquet de cacahuètes généreusement enrobées de caramel et gorgées de sucre, elle apporta son plateau jusqu'à son bureau.

— Miam ! Voilà un bon repas équilibré pour tenir jusqu'à la fin de cette quête, se félicita-t-elle avec des étoiles plein les yeux.

— Ah ! Vous êtes là ! lança une voix familière.

La jeune femme jeta un œil sur son écran. Aucune trace de l'espion de la guilde Justice pour le moment. Le son provenait de Sparadrap. Il s'adressait à l'équipe s'étant directement rendue sur le terrain.

— Dites-moi que je rêve ! s'exclama Mist, interloquée.

Gabrielle prit place et amorça l'engloutissement de son festin tout en écoutant attentivement ses compagnons. Elle allait enfin savoir ce qui se tramait depuis qu'ils avaient vu les Soufflevants tomber du ciel.

— Tiens donc ! Voilà la star des années Horizon 1.0, s'éleva une voix extérieure à celle des membres du groupe sur un ton méprisant.

Elle connaissait cette personne. Le timbre strident et stressant de cette femme lui évoquait de très mauvais souvenirs.

— Roxana... murmura-t-elle entre deux bouchées.

Sa présence expliquait le dragon de flammes aperçu tout à l'heure. Elle était la plus puissante élémentaliste affiliée au feu d'Horizon 2.3. Elle était l'une des rares à être en mesure d'invoquer de tels pouvoirs.

— Je te croyais bloquée sur les lunes d'Arturis. Comment es-tu revenue en Olydri ? l'interrogea la teknögrade.

— En réussissant la bonne quête, au bon endroit, répondit-elle. D'ailleurs, je ne suis pas seule. Regarde par là-bas.

Frustrée de ne pas avoir d'images, l'étudiante saisit son micro et demanda aux autres de lui décrire ce qu'ils voyaient.

— Fé pien Roxfana qu'on enfend ? Fi d'aufre est préfent fur les lieux ?

— Quoi ? Qu'est-ce que tu racontes ? intervint Oméga Zell.

Un clignotement autour de l'icône représentant chaque avatar de l'équipe permettait de savoir qui parlait malgré l'absence de visuel. Gabrielle se dépêcha de mâcher l'énorme quantité de nourriture encombrant sa bouche, avala, manqua de s'étouffer, but un peu de lait, puis répéta :

— C'est bien Roxana qu'on entend ? Qui d'autre est présent sur les lieux ?

— Malheureusement oui, c'est elle, confirma l'assassin. En retrait, en haut d'un rocher, il y a Spectro-Squeletto-Warrior, Vilainor et Cruelor. Ils sont protégés par le Général Cetardüs et Decklän. Plus près de nous, je vois aussi Battos, il se charge de soigner Roxana quand Arthéon la prend pour cible.

La jeune femme était contrariée. Les trois avatars qu'elle avait pour mission de détrousser avec l'aide de Jibédix étaient gardés par l'un des plus grands spécialistes en champs de bataille de ce MMORPG. Ses Actes de bravoure lui avaient valu le prestigieux titre de Général. L'autre était un assassin figurant dans le top dix du classement individuel. Elle allait forcément y laisser des plumes !

Sur place, la tension était palpable. Arthéon de Fargöth et Tabris combattaient à une cinquantaine de mètres des joueurs. Ils se situaient dans une zone rocheuse au bord des falaises donnant sur l'océan. L'élémentaliste affiliée au feu s'était détournée du duel le temps d'accueillir comme il se devait les nouveaux venus, et plus particulièrement les représentants de la guilde Justice. Elle affichait un sourire narquois et semblait savourer ce moment de triomphe. L'avatar élancé aux cheveux châains coiffés en chignon, était vêtu d'une longue robe, d'un corset et de gants noirs décorés de motifs raffinés. Ses épaules étaient recouvertes d'une épaisse cape en étoffe rouge. Elle portait un masque en dentelles, non pas pour dissimuler son identité, mais pour habiller de façon esthétique son visage aux traits fins tout en faisant ressortir des yeux écarlates flamboyants, témoignant d'une cruauté sans limites.

— Hey ! Les trois intendants bidon, vous croyez que vous pouvez nous trahir et vous en tirer aussi facilement en vous planquant derrière vos potes ? Quand j'en aurai fini avec vous, vous serez tellement choqués par les outrages que je vous aurai fait subir que vous préférerez supprimer vos personnages pour oublier ce traumatisme ! les menaça Oméga Zell.

— Coalitioooooooooon ! Trahisooooooooon ! tonna le mage avant d'éclater de rire comme un dément en effectuant une danse étrange consistant à dandiner son bassin tout en bougeant sa tête de droite à gauche avec les jambes arquées.

— J'ai beau me creuser les méninges, je ne comprends pas pourquoi vous faites ça, intervint Ivy sur un ton détaché. Quel intérêt de bousiller une quête unique et secrète dans la dernière ligne droite, alors que les rênes sont tenues par des joueurs de l'Empire. Maintenant qu'on sait tout, vous vous doutez bien qu'on va vous exclure.

— Oh que non, vous n'en ferez rien, exulta le nécromancien en tortillant ses dreadlocks avec ses doigts. Si vous commettez cette grave

erreur, les trois essences, à savoir celle minérale, celle de symbiose et celle de gravité en notre possession s'effaceront et tout sera fini pour Olydri.

— Peut-être, mais si elles ne sont plus dans vos inventaires, ça veut dire qu'elles se réinitialiseront, rétorqua Couette.

— Tu es dans le vrai, mais il vous faudra attendre minuit avant de pouvoir faire quoi que ce soit, précisa Vilainor.

— Pourquoi pensez-vous qu'on ait demandé à Roxana, Decklän et au Général Cetardüs de tuer tous les PNJ ? On a songé à tout ! gloussa Spectro-Squelette-Warrior.

— Vous êtes pieds et poings liés ! gronda Cruelor.

Le spectacle de leur jubilation était pathétique, mais ils avaient raison sur toute la ligne.

— Vous aviez tout prévu depuis le début ? les questionna Mist.

— Pour être honnête, pas du tout, admit le partisan de la Coalition au squelette tatoué sur le corps.

— À l'origine, nous étions tout ce qu'il y a de plus sincère, ajouta le mage. Nous n'avions aucun espoir de voir revenir nos supérieurs dans un futur proche et nous avions pour consigne de ne surtout pas importuner le Seigneur Amaras avant le duel des trois champions. Lorsque nos espions nous ont appris pour l'ouverture des portes de la Tour Chronariak, nous avons pris l'initiative d'y aller, car nous redoutions que d'autres en profitent.

— Et nous avons eu mille fois raison, poursuivit le nécromancien. En constatant que des partisans de l'Empire, et plus spécifiquement des membres de la guilde Justice étaient déjà sur le coup, nous avons le devoir de nous joindre à l'aventure pour ne surtout pas vous laisser grappiller des points au classement général.

— En faisant nos preuves pour intégrer l'expédition, nous avons l'assurance de nous rapprocher d'un *statu quo* dans la répartition des bonus, enchaîna Vilainor.

— Et puis il y a eu ce coup de théâtre digne des plus grands films hollywoodiens ! s'écria Spectro-Squelette-Warrior en tendant les bras de part et d'autre pour accentuer le côté spectaculaire de leur tirade. Nous étions en chemin pour récupérer l'essence des Cassedurs, à savoir le flux minéral, lorsque Dame Roxana est entrée en contact avec nous. Decklän, Battos, le Général Cetardüs et elle-même étaient de retour au bercail ! Le timing était parfait ! Nous nous sommes empressés de lui faire un rapport détaillé, et c'est là que nos plans ont changé du tout au tout. Ils nous ont rejoints à la vallée de Minebrok et nous ont aidés à terminer la mission. Avant de repartir, nous avons pris soin d'éliminer tous les PNJ pour être sûrs et certains qu'aucun d'entre vous ne passerait derrière nous pour récolter d'autres essences. Ensuite, au lieu de retourner au hameau de Tortiya comme convenu,

nous avons directement pris la direction de la forêt de Densebourgeon et nous avons appliqué la même stratégie. L'essence de symbiose en poche, nous sommes montés au sommet du mont Broka pour nous emparer d'un échantillon de flux de gravité. Désormais, nous sommes les seuls à pouvoir stopper Tabris, mais nous n'allons pas le faire tout de suite.

— Et qu'est-ce que vous attendez ? demanda Oméga Zell.

— La chute de Centralis ! tonna Cruelor.

— Et l'assassinat de Keynn Lucans ! compléta Vilainor.

— C'est un juste retour des choses, surenchérit le nécromancien.

Après tout, Tabris a jadis assassiné notre leader, le très regretté Général Helkazard.

— Ce triste événement scénaristique majeur a profondément destabilisé la Coalition, alors que nous étions à deux doigts de gagner la guerre opposant nos deux factions, rappela le mage aux cheveux blancs. Quand votre capitale sera infestée de Sansâmes, ce ne sera plus qu'une question de jours avant que l'Empire ne disparaisse totalement. Ensuite, ce sera au tour de l'Ordre, puis...

— Puis vous vous ferez bouffer par la faction du Chaos, l'interrompt Ivy avant de bâiller en mettant pour une fois sa main devant la bouche.

— Que nenni ! s'exclama le joueur aux dreadlocks. Nous contrôlons la situation !

— Oh que oui ! plussoya son acolyte à la voix stridente.

— Maintenant que le piège de Saralzar a été déjoué, ses sbires ne sont plus aussi bien alimentés en flux. Selon mon interprétation d'encyclopédie vivante experte en background, l'expansion de son armée ayant considérablement ralenti, la Source du chaos va choisir l'exil en se réfugiant loin d'Olydri. Nous serons gagnants sur toute la ligne ! D'abord, il ne fait aucun doute que vous allez lutter de toutes vos forces pour tenter de repousser cette horde d'ignobles PNJ damnés. Ils vont vous rayer de la carte, mais pour y parvenir, ils vont perdre un certain nombre de soldats. Ensuite, nous les laisserons détruire Galaé et l'Ordre suivra la même destinée que l'Empire. Ils se battront, échoueront, mais affaibliront encore un peu plus les Sansâmes, avant d'être terrassés. C'est à ce moment précis que nous céderons les essences faisant défaut à Arthéon de Fargöth. Il deviendra capable d'éliminer Tabris et pourra s'en donner à cœur joie. La faction du Chaos n'aura alors plus aucun meneur, ils seront désorganisés, tandis que pendant ce temps, les anciens partisans de l'Empire et de l'Ordre rejoindront les rangs de la Coalition, puisqu'il ne restera plus qu'une faction sur tout Horizon 2.3. Nous écrabouillerons les dernières poches de résistance et la mappemonde sera remplie de bannières rouges floquées d'un phénix blanc !

— Votre plan est bourré de failles... notifia la néogicienne de la guilde Noob.

— Ah ouais ? Donne un exemple pour voir ? la mit au défi la guerrière.

— Pas de souci. Revenons sur la chute de Centralis et l'assassinat de l'Empereur Keynn Lucans. Une fois que ce sera fait, vous ferez quoi s'ils se dirigent vers Glacesang plutôt que Galaé ?

— Impossible ! intervint Spectro-Squelette-Warrior en éclatant d'un rire forcé et théâtral. Tu oublies que j'ai toujours le pouvoir du troisième œil confié par la voyante Auriga ! Je suis en phase avec la Tour Chronariak et lors de ma dernière divination, j'ai été témoin de la chronologie des événements. J'ai plusieurs coups d'avance, ma cocotte !

— Très bien, admettons que cette prémonition ait été correctement interprétée et que le cours du temps ne sera pas modifié d'ici là, développa Ivy. Dans ce cas, voici une deuxième colle... Qu'est-ce qui vous dit qu'Arthéon de Fargöth ne va pas mourir d'ici quelques minutes ? Si ça arrive, et c'est fortement probable, vous pourrez vous asseoir sur vos trois essences de flux venus d'autres mondes. Ces artéfacts ne serviront plus à rien, Tabris restera à la tête de l'armée du chaos et vous n'aurez plus aucun moyen de déjouer les effets du scénario deux. Les trois capitales tomberont et les leaders seront assassinés. Résultat des courses, les factions seront désorganisées et l'apocalypse aura bien lieu. CQFD !

— Non ! Pas CQFD du tout ! s'emporta Cruelor en tapant le sol du pied à plusieurs reprises.

Elle serra le pommeau de son épée si fort, que ce dernier se fissura.

— Si Arthéon de Fargöth refuse de battre en retraite malgré nos efforts pour le dissuader de continuer ce combat perdu d'avance, alors il disparaîtra et nous passerons au plan B ! révéla Vilainor. Dame Roxana vous éliminera tous et nous ferons venir le Seigneur Amaras en urgence pour qu'il s'empare de Sourcelame. Après le duel des trois champions, il fera ce qu'il faut pour devenir pleinement l'héritier de la Source de la création, puis nous lui confierons les essences et il s'occupera de Tabris. Une fois encore, on rafle la mise !

— Euh... Vous allez loin dans vos spéculations, là, commenta la néogicienne, guère convaincue.

— Peut-être, mais tout est plausible et repose sur des faits tangibles ! se défendit son interlocuteur.

— Et si Saralzar revenait ? Et s'il avait trouvé un nouveau moyen de renforcer son armée ? Et si Dörtos retrouvait son âme et son corps et que le flux du néant se mêlait à celui du chaos ? enchaîna Ivy.

— Peu importe ! On irait convaincre la Source de l'infini de laisser

agir celles de la vie et de la mort pour les contrer ! s'énerma Spectro-Squeletto-Warrior d'une voix encore plus nasillarde que d'habitude.

— Et si, dans l'hypothèse où Arthéon chuterait, on appelait Fantöm et Spectre pour empêcher Amaras de s'emparer de Sourcelame ?

— Je trouverais toujours une solution pour vous contrer ! fulmina l'intendant, à bout de patience.

— Et si j'en avais strictement rien à faire de vos plans capillotractés et que je vous faisais parler pour détourner votre attention ?

— Hein ? se figea le joueur de la guilde Roxxor, les yeux exorbités.

À cet instant précis, la télékinésie de Mist s'abattit sur Decklän pour l'immobiliser, tandis qu'Omega Zell activa sa compétence la plus fulgurante :

— Tremblez face à la *foudre des ténèbres* ! hurla-t-il avant de fondre comme un éclair vers le Général Cetardüs pour le rouer de coups, armé de ses katanas blancs.

Ivy dégaina, fit volte-face et tira à plusieurs reprises en direction de Roxana. Couette l'imita avec un pouvoir magique de glace pour entraver ses mouvements.

Dans le même temps, Gaea et Jibédix, qui avaient escaladé la falaise, surgirent dans le dos des trois intendants de la guilde Roxxor.

— Ça suffit ! beugla l'élémentaliste à la cape rouge.

Dans un accès de rage, elle serra les poings et baissa violemment ses bras vers le sol. Un cercle de feu se dessina autour d'elle et se propagea, gagnant de l'intensité au fur et à mesure que le périmètre incandescent s'élargissait. La vague déferlante emporta tout sur son passage. Ses ennemis comme ses alliés. Sparadrap et Couette, moins solides et surtout, moins réactifs que les autres, furent tués sur le coup. Leur avatar se désintégra en une nuée de pixels. Ivy perdit soixante-quinze pour cent de sa barre de vie. Oméga Zell, Spectro-Squeletto-Warrior et Vilainor furent projetés contre un rocher. Cruelor s'était jetée à plat ventre, face contre terre. Jibédix, peu habitué aux phases de combat du fait de son statut d'espion, n'eut pas le temps de se prémunir et fut éjecté dans le vide par le souffle ardent. Par chance, sa chute vertigineuse se termina dans l'océan, entre deux récifs. Gaea s'était ruée une seconde avant l'impact derrière le Général Cetardüs, lequel avait encaissé le pouvoir de son alliée sans sourciller en s'abritant à l'aide de son bouclier. Decklän quant à lui, avait pourfendu le mur de feu grâce à ses dagues manipulées avec une rapidité hors norme, immédiatement après avoir été libéré de la télékinésie de Mist. Cette dernière avait relâché son étreinte psychique

pour contre-attaquer aussitôt. Elle avait détourné toute son énergie mentale vers Roxana, laquelle, surprise, fut repoussée à une douzaine de mètres.

— Ça a marché ? s'enquit la teknögrade.

— Hélas, non, malgré mes efforts, je ne suis pas parvenu à atteindre l'essence de gravité contenue dans l'inventaire du mage, expliqua Jibédix, toujours dans l'eau une soixantaine de mètres plus bas.

Le fait d'avoir sacrifié le roleplay en désactivant l'option de prise en compte des distances était pratique pour des moments comme celui-ci.

— Et toi Gaea ?

Il n'y eut aucune réponse.

— Où est-elle passée ? s'étonna l'ancienne numéro un en la cherchant du regard.

— Traîtresse ! s'égosilla le nécromancien. Comment ose-t-elle mettre des bâtons dans les roues de la Coalition, alors que nous sommes dans la même faction ? Attrapez-là ! Cette voleuse m'a subtilisé l'essence minérale ! hurla-t-il en découvrant avec effroi la disparition de l'artéfact dans son inventaire.

L'invocatrice, n'ayant pas son pareil dans l'art du dépouillage d'autrui, avait profité du moment de flottement ayant suivi le sort de zone lancé par l'élémentaliste affiliée au feu, pour courir à grandes enjambées en direction d'Arthéon de Fargöth. Elle savait que dès l'instant où son larcin serait révélé au grand jour, elle deviendrait une cible. Quitte à s'exposer une fois dans sa carrière de joueuse, autant que ce soit pour sauver le monde !

— Ne crois pas que ce soit gagné ! pesta Roxana en enflammant ses avant-bras.

— Super ! s'exclama Mist, impressionnée par la rapidité d'exécution de la jeune femme à la robe bleue.

Elle avait eu moins de trois secondes pour agir ! Cette joueuse était au-delà du qualificatif de brillant, elle avait un don pour s'approprier les affaires des gens à leur insu.

Soudain, un tracé lumineux rectiligne se dessina entre la zone d'affrontement des deux world boss et la pilleuse de butin, puis un mur de feu jaillit de terre, culminant à plus de dix mètres de haut.

— Oh non ! s'écria Gaea en s'arrêtant net.

Pleine de ressources, elle siffla pour appeler sa monture volante, mais une intense lueur l'alerta. Une boule de magma venait d'être projetée dans sa direction. Elle interrompit son action et battit aussitôt en retraite pour éviter la sphère irradiante. La température qu'elle dégageait était si élevée, que l'air déplacé sur son passage brûla

l'invocatrice. Elle perdit une centaine de points de vie malgré sa bonne anticipation et son esquive maîtrisée. L'atmosphère était déformée par la chaleur. Roxana approchait. Elle ressemblait à un démon marchant au milieu des enfers. Au moment où elle orienta les paumes vers elle et que ses mains s'embrasèrent, une ombre surgit, agrippa l'élémentaliste et toutes deux traversèrent les flammes. À travers le brasier, on devinait les silhouettes de Mist et de la numéro deux de la guilde Roxxor s'affrontant au corps à corps.

Celle qui avait débuté dans la guilde Noob n'avait pas très envie de se risquer à faire de même. Une invocatrice n'était pas une classe de personnage aussi robuste qu'un néogicien. La probabilité de voir son avatar consumé comme ceux de Sparadrap et Couette était bien trop grande. Si cela se produisait, elle serait téléportée au cimetière le plus proche, faute de soigneur capable de la ramener à la vie ici même. Elle mettrait un bail à revenir et il était clair que la teknögrade ne parviendrait pas à contenir indéfiniment l'élite de la Coalition à elle toute seule. Leurs adversaires finiraient par la vaincre, puis ils se réorganiseraient, voire appelleraient des renforts, et la quête échouerait à coup sûr. D'ailleurs, combien de temps restait-il ? Le sursis offert à Arthéon grâce aux essences d'incandescence, de silence et de cryogénie devait être sur le point de se terminer.

Prenant son courage à deux mains, Gaea décida de contourner l'obstacle ardent par la droite. Ce détour était un moindre mal comparé à ce qui se passerait si elle était réduite à l'état de purée de pixels. Au moment où elle en vit enfin le bout, elle aperçut un scintillement du coin de l'œil. Dans un réflexe spontané, elle se baissa et un couteau de lancer siffla au-dessus d'elle, passant à travers son curseur rouge. Elle tourna la tête et se retrouva face à face avec Decklän.

— Oh non, couina-t-elle.

Spectro-Squeletto-Warrior, Vilainor et Cruelor avaient été placés contre un amoncellement de gros rocher couvrant chaque angle mort. L'unique accès permettant de les atteindre était entravé par le Général Cetardüs. Alerte, le champion des champs de bataille tenait fermement son bouclier dans une main et l'épée dans l'autre. Il était prêt à en découdre. Cette fois, ni elle ni Jibédix n'arriveraient à leur dérober quoi que ce soit, du moins... pas sans venir à bout de leur imposant garde du corps. Cette option étant inenvisageable, elle devait absolument atteindre Arthéon pour lui remettre l'artéfact qu'elle était parvenue à extraire *in extremis* de l'inventaire du nécromancien.

— Tu penses sérieusement que votre équipe est en mesure de déjouer nos plans ? la railla l'assassin en approchant lentement de sa cible, sûr de lui. Amaras est peut-être occupé pour le moment, mais ses lieutenants sont au complet. Est-ce que tu réalises que vous faites

face à ce qui se fait de mieux sur Horizon 2.3 ? Mist est la seule qui puisse nous embêter un peu, mais ça ne durera pas bien longtemps.

Gaea ne répondit rien. Elle cherchait désespérément une issue, mais n'en décela aucune. Elle connaissait bien ce joueur pour l'avoir rencontré à plusieurs reprises. La fois la plus marquante fut celle où il s'était déplacé si vite, que personne ne l'avait vu arracher la bourse magique dans laquelle se trouvait la collection de familiers de Sparadrap. Il l'avait confiée à Roxana, qui en avait carbonisé le contenu, provoquant la colère du prêtre, laquelle fut suivie d'une profonde déprime. L'invocatrice avait été en première ligne pour assister à la vivacité, à la précision et à l'absence totale de compassion de la part de celui qui se dressait face à elle. Il maîtrisait la compétence vol aussi bien qu'elle. Le risque était grand de le voir récupérer l'essence minérale avant de la tuer. Ce serait sans nul doute la pire des catastrophes !

— Ne fais pas cette tête, tes amis et toi vous êtes bien battus pour des anonymes paumés au fin fond du classement. J'ignore comment vous faites pour être constamment mêlés aux intrigues réservées à l'élite, mais ce n'est clairement pas votre place. Vous devriez retourner faire joujou avec la plèbe abonnée à la médiocrité des niveaux intermédiaires. Ça vous éviterait de tout perdre à chaque fois que nos routes se croisent.

Son attitude se fit de plus en plus menaçante. Le prédateur était sur le point de bondir sur sa proie. Il prit appui, fléchit légèrement ses jambes, pencha ses épaules vers l'avant, mais, contre toute attente, il fut dans l'incapacité d'aller plus loin. D'abord, il fut contraint de parer une volée de salves dorées. Gaea tourna la tête et éprouva une profonde reconnaissance à l'attention d'Ivy, laquelle s'efforçait de la couvrir. Ensuite, elle entendit la voix à l'accent du sud beugler avec mauvaise humeur :

— Et après, on dit que c'est moi qui parle trop pour un assassin ! Prends ça ! Tu vas regretter de m'avoir sous-estimé, espèce de prétentieux ! Tu as devant toi la nouvelle recrue de la guilde Justice et le futur numéro un au classement individuel, alors à genoux !

Oméga Zell s'était lancé dans un duel sans merci. Un katana blanc dans chaque main, il donnait tout ce qu'il avait, fendant et pourfendant, bondissant, esquivant et tournoyant sans relâche. La néogicienne appuyait son compagnon d'armes en ayant recours à tout son arsenal. Deux autres avatars accoururent derrière elle. Il s'agissait de Couette et Sparadrap, tout juste revenus du cimetière.

— On arrive pour vous aider ! s'exclama l'élémentaliste.

— On fait quoi ? On les attaque ou on vous soigne ? demanda le prêtre.

— Vu qu'il est plus fort que nous, on compte sur vous deux pour

nous garder en vie, indiqua Ivy. Vous devez absolument maintenir notre jauge de santé dans le vert suffisamment longtemps pour qu'on l'empêche d'approcher de Gaea.

— D'accord ! annonça le jeune homme en pointant son bâton magique vers ses alliés. Je les déteste tellement pour avoir tué mes familiers que je ne risque pas de les viser par erreur. *Mercurocroum* ! cria-t-il avec conviction avant de propulser une nuée de particules couleur émeraude en plein sur Oméga Zell, lequel récupéra six-cent-cinquante-trois points de vie.

Dès les premières secondes de cette intervention providentielle, l'invocatrice avait fait volte-face avant de poursuivre sa course folle en direction des deux world boss, sans demander son reste. Elle savait Roxana aux prises avec Mist, Decklän occupé par ses anciens compagnons de la guilde Noob, le Général Cetardüs contraint de monter la garde pour éviter que Jibédix ne surgisse de nulle part pour dérober une autre essence, mais qu'en était-il de Battos ? Le célèbre druide était-il en train de soutenir ses alliés ou allait-il la prendre en chasse à son tour ? Des quatre piliers entourant Amaras, c'était le moins dangereux du fait de sa spécialité de soigneur, mais il demeurait une menace bien réelle. Elle jeta un bref coup d'œil par-dessus son épaule et fut soulagée de l'apercevoir au sommet d'un rocher assez éloigné. Ses bras étaient levés et des particules bleues tourbillonnaient autour de lui. Cette couleur n'était pas celle des sorts de régénération. En général, ce type de magie était plutôt verte. Alors que préparait-il ? Qui visait-il ? Il était situé à proximité du duel entre l'élémentaliste affiliée au feu et la teknögrade de rang un. Il se tenait donc à bonne distance de Gaea, mais cette dernière avait un mauvais pressentiment. Soudain, un puissant rayon d'énergie fut propulsé vers le ciel jusqu'à disparaître par-delà les nuages. L'invocatrice n'avait encore jamais vu ça. Elle aurait aimé accélérer, mais son avatar était déjà à fond. Elle comprit ce que Battos tramait au moment où une traînée azurée aux airs d'étoile filante s'écrasa non loin de sa position, soulevant un panache de fumée et projetant des fragments de roche dans toutes les directions suite à l'impact. Le phénomène se reproduisit deux secondes après, puis devint de plus en plus fréquent. Il pleuvait des boules d'énergie explosives ! Elles étaient concentrées autour d'elle. Consciente qu'elle pouvait être atteinte à tout moment, la jeune femme au curseur rouge orienta sa caméra virtuelle vers le haut pour être en mesure d'esquiver si nécessaire. Cela ralentissait sa progression. Le druide, ayant perdu tout espoir de la rattraper physiquement, avait opté pour une compétence longue portée. Cette contrainte rendait son assaut moins précis, mais ses réserves considérables de mana lui permettaient de compenser en déchaînant

une tempête de magie offensive. Gaea ne savait plus où donner de la tête. Elle avait l'impression d'être livrée à elle-même en plein milieu d'un champ de bataille. À force de naviguer entre les déflagrations en focalisant toute son attention vers les amas de particules s'abattant avec fracas sur le sol, la jeune femme découvrit avec effroi qu'elle avait dévié de sa trajectoire. Non seulement elle s'éloignait d'Arthéon, mais en plus de ça, elle se dirigeait vers un amoncellement de rochers formant un U. Si elle entrait dans ce cul-de-sac, elle était cuite ! Le druide était malin. Il ne cherchait pas à la pulvériser à tout prix. Évidemment, si ça se produisait, il aurait atteint son objectif, mais pour assurer le coup, il avait fait en sorte de dérouter la voleuse vers un endroit où elle ne pourrait ni rejoindre le joueur world boss, ni s'échapper.

L'invocatrice ne l'entendait pas ainsi. Prévoyante, elle avait accumulé un maximum de flux magiques pour avoir accès à tout son panel de compétences, même les plus gourmandes en mana. Le cerveau bouillonnant, Gaea réfléchit à la meilleure stratégie à appliquer pour se sortir de ce pétrin. En se rendant compte qu'elle n'avait plus le temps, la jeune femme cliqua à plusieurs reprises dans son interface. Son avatar se figea un bref instant, décrivant d'étranges mouvements avec ses bras. Ce moment était crucial. Depuis son promontoire, Battos vit une opportunité dans cette immobilisation inattendue. Sa cible était vulnérable et il savait comment en finir avec ce feu follet constituant une menace pour les plans de la guilde Roxxor. Il intensifia son pouvoir, au point d'épuiser ses réserves en très peu de temps. Cela eut pour conséquence de gorger le ciel de boules de lumière bleue sur un périmètre de plusieurs dizaines de mètres autour de la chapardeuse. Il avait décidé de toutes les abattre d'un coup. Même si sa proie se remettait à courir, elle n'aurait pas le temps de s'extraire de la zone d'impact. En désespoir de cause, l'invocatrice propulsa une salve dorée en direction de son ennemi, mais la portée n'était pas suffisante. L'incantation retomba comme un soufflet à une dizaine de mètres du partisan de la Coalition, provoquant un flash, puis une brève explosion. Le druide sourit. Il la tenait ! Il baissa les bras d'un mouvement sec. Les sphères en lévitation fondirent à une allure folle en contrebas. La chapardeuse se remit à courir, mais, comme l'avait prévu son bourreau, elle demeurait dans le rayon d'action de son sort de zone, malgré ses efforts désespérés pour en sortir. Sa vitesse était insuffisante, c'était fini.

Une déflagration assourdissante fit sursauter tout le monde. Une colonne de lumière azurée s'éleva, avant d'être enveloppée dans une épaisse fumée, puis de s'éteindre peu à peu, laissant apparaître un

cratère témoignant de la violence du choc.

— Tu l'as eu ? demanda Cetardüs.

— Affirmatif, répondit le soigneur s'étant mué en attaquant pour l'occasion.

— Alors on a gagné, en conclut le Général. Je dirais qu'Arthéon de Fargöth n'en a plus que pour trois minutes et il en faut au moins cinq pour faire le trajet du cimetière le plus proche jusqu'ici. Au train où vont les choses, on va laisser le joueur world boss mourir et on va confier Sourcelame à Amaras. Il n'aura qu'à récupérer l'artéfact légendaire, puis il finira le job après le duel des trois champions.

— Je pense aussi, confirma Decklän en achevant Ivy d'un lancé de kunaï faisant mouche au niveau de son torse.

Maintenant qu'il s'était délesté de la néogicienne et de ses gadgets technologiques horripilants, il allait enfin pouvoir se consacrer pleinement à Oméga Zell, dont la barre de vie était dans le rouge depuis un moment. Cette jeune recrue était déterminée et s'y était plutôt bien prise pour le gêner, mais sa science du combat était déplorable. Il avait du potentiel, l'assassin de la guilde Roxxor l'admettait volontiers, mais le manque de rigueur et de maîtrise de son vis-à-vis le situait à des années-lumière de l'élite. Après une accélération et quelques combos enchaînés avec dextérité, le cas de son adversaire au curseur jaune fut réglé en une trentaine de secondes.

— Désolé, mais à un contre un, c'est plus la même histoire, fanfaronna le vainqueur.

Il s'apprêtait à se diriger vers Roxana pour lui prêter main-forte, lorsqu'il fut contraint d'esquiver un sort de glace combiné à une rafale d'éclats étincelants. Il tourna la tête et ricana en se rendant compte qu'il avait oublié le prêtre et l'élémentaliste affiliée à l'eau. Il s'élança, dégaina ses dagues, puis découpa Couette et Sparadrap sans aucune difficulté. Les restes de leurs avatars, complètement pixélisés, s'estompèrent puis disparurent.

— Et hop ! Retour à la case cimetière pour le menu fretin, les railla-t-il.

Il n'y avait plus que Mist et Jibédix, ce dernier étant dissimulé quelque part derrière un rocher. Il attendait patiemment une éventuelle faille pour tenter une seconde fois sa chance. Il devait absolument s'emparer de l'essence de Vilainor ou de Cruelor pour renverser la situation.

Alors que tout semblait perdu du côté de l'Empire, un hurlement féroce attira l'attention des joueurs. Il provenait de la zone d'affrontement entre les deux world boss.

— C'est cuit pour Arthéon de Fargöth, annonça le Général Cetardüs. On va assister à sa chute.

— Une minute... temporisa l'assassin. Il y a un truc qui cloche.

— Comment ça ?

Decklän zooma sur son écran pour essayer de comprendre la situation. Le gardien de Sourcelame était enveloppé d'une aura orangée et semblait redoubler de vigueur. Tabris paraissait acculé par la puissance du phénomène. L'héritier de la Source de la création se rua vers le cobaye et le roua de coups. La violence de son assaut était terrible. Le lieutenant d'Amaras avait un mauvais pressentiment.

— Mais qu'est-ce qui se passe ? pesta-t-il.

— Non ! gronda Battos du haut de son rocher.

Il était le mieux placé pour observer le déroulement des événements.

— C'est bien ce que je crois ? demanda l'assassin de la guilde Roxxor.

— Oui, Arthéon de Fargöth vient de nourrir son épée avec le flux minéral. Il faut changer de stratégie ! confirma le druide, furieux.

— Comment c'est possible ? les interrogea le champion des champs de bataille.

— C'est cette foutue invocatrice ! J'ignore comment elle s'y est prise, mais elle a survécu à mon incantation ! fulmina le soigneur. Elle s'est soustraite à ma vigilance, puis a refilé l'artéfact au joueur world boss pendant qu'on avait le dos tourné.

— Qu'à cela ne tienne, on va passer au plan B, déclara Roxana en les rejoignant.

Elle était étrangement calme, compte tenu des circonstances.

— Tu as vaincu Mist ? observa Decklän.

— Encore heureux ! s'exclama l'élémentaliste affiliée au feu. Si ça n'avait pas été le cas, j'aurais perdu une place au classement individuel, une perspective bien évidemment inenvisageable. Elle devient de plus en plus redoutable depuis qu'elle est sortie de sa retraite, il faut s'en méfier.

Elle se tourna vers Battos et ajouta :

— Restaure nos points de vie et appelle les meilleurs éléments de notre camp. On va épauler Tabris en attaquant massivement Arthéon de Fargöth. Vu dans l'état où il est, je suis persuadée qu'on peut encore faire plier cet imbécile de joueur world boss.

Une issue défavorable

Gaea n'était pas peu fière de son tour de passe-passe. Dans un premier temps, elle avait stoppé sa course pour effectuer le rituel nécessaire à un sort requérant un certain laps de temps avant d'être effectif. Ensuite, avant de finaliser le processus, elle avait propulsé un pouvoir mineur, dont elle savait l'animation graphique particulièrement lumineuse. Ainsi, elle avait pu faire diversion et masquer sa fuite grâce au flash provoqué par l'explosion. Accaparé par son attaque de destruction massive et légèrement déconcentré par la salve dorée, Battos n'y avait vu que du feu. La joueuse en avait profité pour invoquer un double d'elle-même, une compétence propre à sa classe de personnage. Elle l'avait laissé sur place et s'était ruée vers un amoncellement de rochers repérés durant sa course, en dessous duquel se trouvait une petite grotte. Elle s'était plaquée au fond du renfoncement, puis avait contrôlé son *alter ego* éphémère en faisant mine de fuir pour que l'illusion soit parfaite. La pluie de magie azurée s'était abattue sur lui et l'avait désintégré. À l'abri dans sa cachette, Gaea avait été protégée par le décor. Elle n'avait perdu qu'une centaine de points de vie à cause des projectiles, mais aucune boule d'énergie ne l'avait directement atteinte. Sûr de sa victoire, le membre de la guilde Roxxor s'était détourné du cratère, laissant le champ libre à celle qu'il pensait avoir vaincu avec panache.

L'invocatrice, prenant soin de se faire discrète en courant masquée, avait été en mesure de rejoindre Arthéon et de lui envoyer le fragment. Sourcelame s'en était alimentée et le scénario trois de la quête avait été validé. Conformément à la divination, il s'en était suivi une cinématique dans laquelle l'héritier de la Source de la création reprenait le dessus sur Tabris.

— J'ai réussi ! s'exclama Gaea avec enthousiasme.

— Sérieux ? s'éleva la voix d'Omega Zell.

Il avait quitté le cimetière et courait accompagné des autres vers l'endroit où ils avaient trépassé.

— Oui, on a l'assurance que Centralis ne sera pas conquise et que l'Empereur Keynn Lucans restera en vie, développa sa rivale. Notre faction n'est plus menacée.

— C'est fabuleux ! Bravo ! la félicita Mist.

— Je suis méga fier de toi of the dead ! se lâcha Sparadrap.

D'après le son s'échappant de son micro, il avait été à deux doigts de tomber de sa chaise de bureau sous le coup de l'euphorie.

— Maintenant qu'on n'est plus pressés par les événements, est-ce que quelqu'un peut me dire pourquoi la guilde Roxxor est revenue en Olydri et pas la guilde Justice ? souleva Couette.

— C'est vrai qu'un coup de main de la part de Saphir, Ystos, Heimdäl et du Général Castorga n'aurait pas été de trop sur ce coup-là, ajouta l'assassin.

— Je tiens à vous rappeler que c'est loin d'être terminé, souligna la teknögrade. Nous devons impérativement dérober au moins une essence supplémentaire pour espérer décrocher le scénario quatre, voire le cinq. Notre objectif est d'accomplir la quête secrète et unique à cent pour cent, il ne faut pas revoir nos ambitions à la baisse, ce serait contraire à l'esprit du haut niveau. Pour l'instant, on a assuré le principal, mais souvenez-vous de ce qu'a prédit la voyante Auriga à travers Spectro-Squelette-Warrior. L'événement scénaristique majeur qu'on vient de débloquent épargne nos capitales et leaders, mais elle aura des conséquences dramatiques malgré tout, et on ignore lesquelles pour le moment.

— Tout à fait d'accord, plussoya Gaea, plus que jamais motivée par la perspective de recevoir une part importante d'un butin colossal, désormais à portée de main. D'ailleurs, à ce propos, j'ai réussi à me planquer, mais s'ils se mettent à me chercher pour se venger du sale coup que je leur ai fait, ils ne mettront pas longtemps à me trouver. Je ne suis pas contre votre aide ou celle de l'équipe que vous venez d'évoquer, parce que mon petit doigt me dit que ça va barder.

— Je vais demander à mon frère ce qui les retient, annonça Sparadrap.

— Je vais faire pareil avec ma sœur, les prévint Mist.

— D'accord, mais ne soyez pas trop longs, les supplia l'invocatrice, coincée entre la guilde Roxxor et le duel opposant les deux world boss.

Kévin Lepape sortit de sa chambre, entièrement décorée de posters, de figurines et de peluches à l'effigie de familiers en tout genre issus d'Horizon 2.3. À en juger par la proportion de smourbiffs, cette créature en forme de goutte, à la bouche immense, avec de gros pieds et sans bras, était sans nul doute sa favorite. Le jeune homme traversa un couloir, bifurqua sur sa droite, ouvrit le frigo, saisit un plat dans lequel se trouvait un flan cuisiné par sa grand-mère, revint sur ses pas et tourna cette fois à gauche, en direction du salon. Son frère, incarnant Ystos dans le MMORPG, était installé dans le canapé. Il était particulièrement absorbé par son écran d'ordinateur portable.

— Thomas, pourquoi t'es pas venu nous aider pour sauver

Arthéon ? demanda l'aîné.

La différence de maturité entre les deux fils Lepape était si flagrante, que la plupart des gens s'imaginaient que Kévin était le plus jeune des deux. Pourtant, c'était bien l'inverse.

— Hein ? dit l'intéressé en décalant légèrement son casque pour entendre à la fois ses compagnons dans le jeu et ce qu'il se passait dans le monde réel.

— Je te demande pourquoi t'es pas venu nous aider à sauver Arthéon ?

— Parce que je suis occupé.

— T'es occupé à quoi ?

— Écoute, c'est pas le moment. On essaye de boucler une quête assez compliquée.

— Nous aussi.

— Oui, je suis au courant, je... Attention, il en arrive par la gauche ! s'écria le cadet.

— Quoi ? s'étonna Kévin en tournant subitement la tête dans la direction indiquée.

— Mais non, pas dans la maison... soupira son vis-à-vis. Je m'adressais à mes amis de la guilde Justice. On est en pleine course-poursuite.

— Justement, puisque tu parles de tes copains, il fallait que je te dise que la guilde Roxxor nous a attaqués. On a frôlé la catastrophe. Si Gaea n'avait pas accompli un exploit of the dead, on aurait perdu Centralis et notre chef de faction serait mort à l'heure qu'il est ! expliqua le grand frère.

— La guilde Roxxor ? releva Thomas. Ils étaient combien ?

— Euh...

Le propriétaire de l'avatar de Sparadrap prit quelques secondes pour compter sur ses doigts, puis répondit :

— Quatre !

— Quatre ça va, d'autant que vous avez Mist dans l'équipe. En tant qu'ancienne championne d'Horizon 1.0, elle a dû savoir quoi faire. Et puis en soutien, il y a Oméga Zell. Il s'est amélioré ces derniers temps. Ivy n'est pas mauvaise non plus, estima-t-il sans quitter son druide des yeux.

Ses mains se déplaçaient avec la dextérité d'un grand pianiste. L'agitation de ses extrémités tranchait avec le calme de son expression. Sa voix était toujours très posée. Cette sérénité était propre aux soigneurs de très haut niveau. Ils ne paniquaient jamais.

— Je crois que t'as pas du tout compris, insista le jeune homme, debout au milieu du salon. Les quatre dont je te parle, c'est la vilaine tueuse de familiers et ses horribles copains !

— Qu... quoi ? Tu veux dire Roxana, celle qui a brûlé ta collection

de smourbiffs ?

— C'était pas juste des smourbiffs ! Il y avait aussi des pikouaïs, des bourzous, des...

— Attends, reste concentré, le reprit le prodige des MMORPG en l'interrompant. Tu fais allusion à Roxana ? Elle était avec Decklän, Battos et le Général Cetardüs, c'est ça ?

— Bah oui, c'est ce que j'essaye de te dire depuis tout à l'heure ! s'agaça Kévin.

— C'est pas vrai ! pesta Thomas. Vous avez entendu ? demanda-t-il aux autres dans le jeu. Ils ont réussi à revenir en Olydri bien avant nous.

L'expert en soins virtuels débrancha sa prise casque pour permettre à son frère de suivre les réactions des membres de la guilde Justice en direct. Il y avait des bruits d'explosions et de pouvoirs fusant dans tous les sens. Celui qui avait été nommé chef de la guilde Noob par défaut se positionna derrière le canapé et observa l'écran.

L'élite de l'Empire était en train de courir à travers de larges couloirs aux parois métalliques parcourues d'étranges veines roses luminescentes. Des groupes de soldats en exosquelette gris et légèrement chromés surgissaient de temps à autre pour leur barrer la route. Dans ces moments-là, il devenait impératif d'utiliser la magie pour forcer le passage. Il fallait sans cesse gérer sa jauge de mana pour ne jamais être à court.

— Oui, ma sœur vient de m'avertir, les informa Saphir, connectée depuis son cybercafé, non loin de Linda et Anna. Il n'y a que deux explications possibles, supposa-t-elle, visiblement contrariée. Soit leur quête était plus facile que la nôtre, soit on a pris les mauvaises décisions et ça nous a fait perdre un temps précieux qui pourrait nous coûter très cher à la sortie !

— Si vous voulez mon avis, même si ça nous joue des tours, ça valait le coup d'essayer, intervint Castorga. Si on s'était contenté de poursuivre notre infiltration et qu'on n'avait pas cherché à entrer dans cette salle pleine d'écrans pour tenter de savoir où se situait la lune originaire de la rosaphir, on se le serait reproché.

— Ce que tu dis est vrai, mais au final, on n'a pas réussi à obtenir les coordonnées et on s'est fait griller, regretta Heimdäl. Sans nos costumes, on n'est même plus certain d'atteindre le vaisseau vivants.

— On a quand même récupéré les plans de ce bâtiment. On est quasiment au bout de notre mission, positiva la paladine en matérialisant un bouclier protecteur pour dévier une rafale tirée par des gardes embusqués les ayant repérés. De toute façon, on n'a plus le temps de tergiverser.

Heimdäl généra deux amas de particules et les propulsa vers l'ennemi. Le guerrier, voyant arriver une trentaine de soldats, sans

doute la dernière vague, s'était rué dans le tas avec l'épaule en avant pour en déséquilibrer un maximum. Dans la foulée, il s'était mis à tournoyer avec son épée, tandis que leur chef au masque doré posa sa main à plat contre le sol. Des inscriptions disposées en cercles apparurent, générant une puissante lumière, et s'élargirent jusqu'à former un périmètre d'une douzaine de mètres. Aussitôt, il y eut une explosion et tous les PNJ furent éjectés. Beaucoup moururent sur le coup. Les autres ne résistèrent pas longtemps aux assauts ciblés du Général Castorga.

— Il ne me reste quasiment plus de mana, annonça le mage.

— Ce n'est pas grave, on y est, signifia le druide.

Ils s'approchèrent d'un boîtier et composèrent un code en suivant scrupuleusement les indications notées par Ystos. Cette récolte fructueuse d'informations essentielles à l'accomplissement de la quête avait été la récompense d'une épreuve périlleuse. Il y eut un bip et une épaisse porte en acier s'ouvrit en coulissant. Ils aboutirent sur un hangar donnant sur l'extérieur, dans lequel se trouvait un engin spatial de taille modeste. Il pouvait contenir une trentaine d'individus. Ce n'était pas grand-chose à côté du gigantisme des vaisseaux mères survolant la cité Astrasienne, mais c'était largement suffisant pour permettre à quatre Olydriens égarés de rentrer enfin chez eux.

— On compte sur toi, Saphir, déclara le soigneur.

— Oui, confirma cette dernière en se mettant aux commandes de l'appareil.

La joueuse, visiblement à l'aise devant ce tableau de bord complexe, avait acquis la capacité de piloter ce type de navette grâce à une mission ayant consisté à s'emparer d'un étrange casque. Cette invention avait pour particularité d'inoculer instantanément une dose de savoir bien déterminée. Ils avaient d'abord trouvé une solution pour rentrer sur Olydri, puis avaient tenté d'en apprendre davantage sur ce lieu et ses habitants. À force d'insister, le système avait fini par détecter la présence d'un organisme n'étant pas originaire de ce monde. Ensuite, la situation avait dégénéré. Leur exosquelette, sans doute régi par une intelligence artificielle commune aux deux protocoles informatiques, s'était retourné contre eux en entravant leurs mouvements. L'unique moyen d'échapper à ces armures s'étant muées en prisons avait été de les retirer de force en les détruisant grâce à la magie. Repérés, à visage découvert et sans la moindre idée de l'endroit où se trouvait cet astre stratégique dans l'univers, ils avaient dû abandonner leur enquête et combattre jusqu'à atteindre le point d'extraction. La seule chose que la paladine avait eu le temps de percevoir durant sa brève connexion à la base de données Astrasienne fut une projection en trois dimensions de la planète Arturis et de ses mille-cent-huit lunes, accompagnée d'une suite de symboles

indéchiffrables gravés dans sa mémoire et donc, dans son interface.

— Accrochez-vous, ça risque de secouer, prévint Saphir en appuyant sur plusieurs boutons, puis en saisissant les commandes.

L'aéronef se détacha du sol, lévita un bref instant, puis partit en trombe en direction du vide. Ils débouchèrent à mi-hauteur de l'une des immenses tours surplombant la ville. L'espace aérien fourmillait d'engins, dont certains les prenaient en chasse.

— Si on m'avait dit que je participerais à un événement scénaristique majeur digne d'un space opéra sur Horizon 2.3... commenta Castorga, stressé à l'idée d'échouer si près du but. Si j'avais choisi d'incarner un néogicien, j'aurais compris, mais là...

— Je suis sûr qu'on sera de retour au bercail dans moins de dix minutes, le rassura Heimdäl, plutôt confiant.

L'ancienne directrice des ressources humaines de la guilde Justice fit plusieurs embardées, quelques loopings et un nombre incalculable de vrilles pour esquiver les tirs nourris de l'armée Astrasienne. En dépit de ces manœuvres complexes, elle parvenait à prendre de l'altitude.

— Vu comme ça, c'est assez spectaculaire, mais cette séquence de vol est en partie assistée par une cinématique, admit la paladine. Si j'appuie sur les bonnes commandes au bon moment, mon avatar se met automatiquement à faire des figures pas possibles. C'est une question de timing et non d'adresse. Je crois qu'on a fait le plus dur en m'inoculant cette compétence de pilotage. La suite semble n'être qu'une formalité.

— Je me disais que passer d'un MMORPG à un jeu de simulation de vol, surtout dans un contexte aussi difficile, ça faisait beaucoup, fit remarquer Ystos.

Ils atteignirent l'épais voile nuageux recouvrant le ciel jusqu'à perte de vue.

— La visibilité est nulle. On va les semer. Cette fois, je pense que c'est gagné, supposa le chef de la guilde Justice.

— D'après le radar, nos poursuivants se dispersent, constata la pilote. On va quitter l'atmosphère dans trois... deux... un...

Ils entrèrent dans l'espace. Les joueurs furent interloqués par la vision se présentant à eux.

— Où est Arturis ? demanda le Général avec fébrilité.

— Je... je l'ignore, répondit Saphir.

La lune Astrasienne n'en était pas une. Il s'agissait d'une planète en orbite autour d'un trou noir supermassif dévorant un amas d'étoiles se disloquant en une spirale lumineuse de plusieurs milliards de kilomètres de diamètre.

— Finalement, il semblerait que ma théorie relative à ce peuple n'ait pas autant de plomb dans l'aile que cela, se rassura l'homme au

masque doré en éprouvant une certaine forme de satisfaction en dépit de la situation. Il aurait été illogique que le berceau de la technologie se situe aussi près d'Olydri, et qu'on n'ait eu aucune interaction avec eux en plusieurs millénaires. La question qui demeure est... Comment a-t-on atterri là ?

— En changeant le cours du temps, Mist et les autres ont créé une réalité alternative dans laquelle on est parvenus jusqu'ici, mais nous avons gardé notre mémoire des anciens événements, analysa Ystos. Je pense que tout ceci n'était qu'un aperçu. L'heure des retrouvailles entre notre monde et celui des Astrasiens n'a pas encore sonné.

— Non, en effet, approuva le mage. Pour le moment, les développeurs ont posé les bases d'une future mise à jour. Le fait qu'on rentre avec l'un de leurs vaisseaux, combiné à notre témoignage à venir auprès de l'Empereur Keynn Lucans devrait avoir des conséquences, mais à long terme.

— On a même rapporté un fragment de rosaphir collecté sur la montagne surplombant la cité, rappela la paladine.

— Exact. Si on avait eu un peu plus de temps, on aurait pu en trouver d'autres, regretta leur chef.

— Et n'oublions pas que la base de données Astrasienne a analysé le cerveau de Saphir. Leur intelligence artificielle est parvenue à en déduire sa zone d'origine à partir de son ADN. Maintenant, ils savent d'où on vient et visiblement, ils ont les coordonnées, rappela Castorga.

— Oui, on verra bien sur quoi ça aboutit, se réjouit Heimdäl. Je ne serais pas étonné de voir une recrudescence de quêtes ou de cinématiques faisant mention d'ovnis dans l'extension 3.0 ou les suivantes. Ils vont forcément chercher à nous observer quelque temps avant que cela ne devienne un événement scénaristique majeur.

Il poussa un long soupir de soulagement avant de reprendre :

— En plus de tout ceci, nous venons de découvrir une donnée surprenante qui bouscule certains acquis du background. Contrairement à ce que tout le monde pensait, l'univers habité va bien au-delà d'Arturis et ses lunes. Il existe d'autres planètes et d'autres peuples éparpillés dans l'espace.

— Tu crois qu'ils vont nous sortir un second MMORPG à la sauce science-fiction ? s'amusa le guerrier.

— Ça ou un autre type de jeu, rien n'est impossible.

— Désolée de vous interrompre, mais je détecte du mouvement derrière nous, les alerta la paladine. Si on n'active pas la vitesse supérieure, ils risquent de nous repérer. Il est temps d'entrer la suite de symboles enregistrée dans mon interface et de rentrer chez nous.

— Tu as raison, approuva leur meneur. D'autant que nous avons encore du pain sur la planche. Il faut absolument aider Mist à terminer la quête secrète et unique.

— Oui, et j'ai l'impression que ça passera par une énième confrontation avec la guilde Roxxor, ajouta le druide.

— Tâchons d'en finir avec tout ça avant le début du duel des trois champions, conclut Saphir en recopiant les signes affichés dans ses options.

Elle valida sa commande et le vaisseau entra en distorsion, disparaissant dans un trait de lumière au milieu du vide intersidéral.

Thomas leva le nez de son écran pour la première fois depuis un bon moment et annonça :

— C'est bon Kevin, tu peux dire aux autres qu'on arrive.

— Hein ? Ah oui ! s'enthousiasma ce dernier après un moment de flottement. Ton aventure était tellement cool, que j'avais oublié pourquoi j'étais venu.

Il se redressa et sembla avoir une idée.

— Attends, je vais déconnecter l'ordinateur dans ma chambre et jouer avec celui du salon. Ce sera plus facile pour se parler.

— Si tu veux, approuva le cadet des Lepape.

L'aîné fit volte-face, disparut dans le couloir et réapparut trente secondes plus tard. Il s'installa devant le bureau situé près de la télévision, sortit l'appareil informatique de sa veille prolongée, cliqua sur l'icône d'Horizon 2.3, entra ses codes d'accès, sélectionna son avatar principal, puis une barre de chargement apparut.

Sparadrap était de retour dans le monde virtuel d'Olydri. Il fut surpris de ne voir personne autour de lui. Sans doute avait-il quitté le jeu trop longtemps.

Face à une absence de réponse de sa part, le reste de l'expédition s'était remis en route vers la côte. Mist avait briefé ses compagnons en chemin. Elle aussi avait suivi les événements par le biais de sa sœur Élena. Tout le monde avait été soulagé d'apprendre que les renforts étaient sur le point d'arriver.

Le prêtre s'élança et courut comme un dératé. Dans un premier temps, son sens de l'orientation déplorable le poussa vers la mauvaise direction, mais une déflagration à l'origine d'une traînée de feu lézardant le ciel lui permit de corriger le tir. Il n'était plus très loin.

Aussitôt sur place, l'avatar haut comme trois pommes se montra fermement décidé à soigner ses amis. Le jeune chef de la guilde Noob n'était pas quelqu'un de rancunier. Il était plutôt du genre à apprécier tout le monde, y compris ses ennemis dans l'Ordre et la Coalition. Cet état d'esprit, un peu trop naïf, lui avait joué des tours à de nombreuses reprises, mais il ne tenait aucunement rigueur à celles et ceux l'ayant envoyé au cimetière. Il avait intégré l'idée que cela faisait partie du jeu. En revanche, il n'avait jamais digéré la cruauté dont avaient fait preuve Roxana, Decklän et Battos en lui arrachant la sacoche en cuir

correspondant à sa collection de familiers, puis en brûlant les centaines de créatures inoffensives qu'il avait mis des années à localiser, capturer, apprivoiser, et dont il s'occupait tous les jours pour en augmenter le niveau. Cette volonté de faire de la peine aux autres et de se délecter de leur tristesse était impardonnable à ses yeux. Horizon 2.3 était un espace dédié au loisir, et le jeune homme ne comprenait pas comment on pouvait s'évertuer à blesser les autres dans un environnement censé faire passer un bon moment aux gens. Cette expérience lui laissait un goût amer dans la bouche et le poussait à se surpasser. Pour la première fois depuis qu'il était joueur, il rêvait d'obtenir justice en donnant une bonne leçon à ces mauvaises personnes. Malheureusement pour lui, il s'agissait de l'élite de ce MMORPG. Rendre la monnaie de sa pièce aux piliers de la guilde Roxxor n'allait pas être évident.

À son arrivée sur place, Sparadrap localisa rapidement ses alliés. Mist affrontait Decklän au corps à corps. L'assassin s'était interposé pour retenir l'ancienne numéro un ayant tenté d'atteindre Roxana. Cette dernière, fermement résolue à retourner la situation, s'en prenait à Arthéon de Fargöth. Oméga Zell, Ivy et Couette empêchaient Battos de soigner ses compagnons. Gaea était aux abonnés absents. Elle était probablement restée dans sa cachette, non loin du théâtre du duel entre les deux world boss. Jibédix n'était pas visible non plus. Le Général Cetardüs, quant à lui, continuait d'assurer la protection de Vilainor, Cruelor et de Spectro-Squeletto-Warrior.

— C'est pas vrai ! Il est têtue comme une mule, celui-là ! pesta l'élémentaliste affiliée au feu. Retire-toi et laisse Tabris conquérir Centralis. Si tu acceptes, on te remettra les essences qu'il te manque et tu pourras en finir avec lui une bonne fois pour toutes.

— Pour la énième fois, c'est hors de question ! refusa l'héritier de la Source de la création, catégorique. Personne ne m'utilisera pour déstabiliser la géopolitique de ce monde. Ce sera moi et moi seul, qui déciderai de ce qui devra disparaître ou perdurer pour mettre un terme aux conflits qui empoisonnent ce monde.

— Si tu veux la paix, alors commence par détruire la technologie, insista la joueuse à la cape rouge. Je t'offre l'occasion d'en finir à la fois avec leur capitale aberrante, leur meneur et l'immonde créature que leurs expériences prosrites ont engendrée. En faisant à nouveau de la magie l'unique force régissant Olydri, tu retireras un élément clé de l'équation que tu essayes de résoudre. Il faudrait être aveugle pour ne pas le voir ! s'agaça-t-elle.

— Ta méconnaissance du passé de cette lune est consternante, rétorqua le gardien de Sourcelame. Que fais-tu de la bataille des Trois Sources ayant abouti à la destruction d'un continent entier ? Et le Mal

Sombre ayant contaminé nos ancêtres, les Keosamas, les poussant à s'entre-tuer jusqu'à l'intervention de Lys, Ark'hen et Dortös, dont l'affrontement a provoqué l'explosion de la Pierre des Âges, puis la création de Sin ? C'était bien avant l'avènement de la technologie, dont je n'exclus pas la possibilité qu'elle fasse partie de la solution, et non du problème.

— La technologie, une solution ? Alors ça, certainement pas ! s'emporta Roxana en générant un phénix de feu d'une dizaine de mètres d'envergure.

L'animal incandescent déploya ses ailes ardentes et fondit sur le guerrier, tandis que le cobaye ne cessait de le marteler à l'aide de sa télékinésie rougeoyante. Le joueur world boss, cerné, fut contraint de se protéger avant de disparaître dans cette nouvelle explosion de grande ampleur. Il était devenu plus puissant grâce aux échantillons de flux collectés, mais sa santé n'avait pas été restaurée depuis le début du combat. Le mana issu de la Source de la vie l'aidait un peu, mais c'était infime. Il n'avait pas le temps de se régénérer. Cet événement scénaristique majeur ne prenait pas en compte l'intervention d'éléments perturbateurs tels que la guilde Roxxor. Ses alliés avaient fini par obtenir des résultats, mais la récolte des essences s'était éternisée et ce n'était pas sans conséquences. Le détenteur de l'épée légendaire avait dû puiser dans ses ultimes ressources pour résister au-delà du délai imparti. À présent, même s'il commençait à dominer Tabris, il devait se montrer extrêmement prudent, car il ne lui restait que neuf pour cent d'énergie vitale.

Lorsque les effets des assauts croisés s'estompèrent, de nouvelles déflagrations tonnèrent autour du guerrier, ne lui laissant aucun répit. Leur fréquence surprit ce dernier. D'où venaient ces innombrables boules lumineuses projetées dans sa direction ? Arthéon de Fargöth leva la tête et découvrit avec effroi la présence d'une centaine de joueurs arborant un curseur rouge. Tous fondaient sur lui à dos de monture volante.

— Parfait ! Voici la cavalerie, se réjouit Roxana, satisfaite de voir les événements tourner peu à peu en leur faveur.

Elle lança un regard glacial à l'héritier de la Source de la création et annonça :

— Puisque tu refuses de battre en retraite, alors tu vas mourir.

— Je dispose de suffisamment d'essence de Sources venues d'autres mondes pour contrecarrer les plans de la faction du Chaos ! gronda le gardien de Sourcelame.

— Ne me prends pas pour une imbécile. Au diable le roleplay. Je sais que derrière cet avatar se cache une vraie personne, et laisse-moi te dire que tu es sur le point de tout perdre. Je ne suis pas aveugle, je vois bien que ta santé est au plus bas et qu'il n'y a personne pour te

soigner efficacement. Tu te bats depuis des heures, tu dois être fatigué. Tu vas forcément commettre une erreur. Ton world boss, dont tu sembles être si fier, est en piteux état. Peu important tes statistiques offensives si ta vie ne tient qu'à un fil. Nous avons Tabris et nous sommes plus d'une centaine. Tu vas plier sous nos assauts avant d'être en mesure de valider le troisième scénario.

— Nous verrons ça, la défia Arthéon de Fargöth en s'efforçant de ne pas laisser transparaître ses doutes.

— Oh, tu sais, ce ne sera pas la première intrigue que nous retournerons au dernier moment en déjouant les pronostics, s'amusa l'exubérante élémentaliste affilée au feu, avant d'éclater de rire de façon théâtrale.

Cette tirade inquiéta Stanislas Châtelain. Paradoxalement, il ne s'était jamais senti autant en danger alors qu'il avait toutes les cartes en main pour repousser Tabris et mettre un terme à cet événement scénaristique majeur. Il y avait du vrai dans l'analyse de son ennemie. Il commençait à avoir mal au dos et ses yeux piquaient à force de rester devant son écran. Ses doigts, crispés, s'engourdissaient. Il avait besoin d'une pause qui, hélas, n'arriverait pas de sitôt.

Le joueur world boss essuya un déferlement de salves magiques multicolores. Il activa ses pouvoirs défensifs en attendant une accalmie, mais ses adversaires se relayaient en faisant preuve d'une coordination millimétrée pour attiser cette tempête dévastatrice. Les troupes aériennes le bombardaient avec acharnement, puis, constatant que Tabris était prêt, ils le laissaient charger. Au moment où le PNJ relâchait son étreinte, c'était au tour de Roxana d'agir. La numéro deux de la guilde Roxxor libérait ses flammes les plus ardentes jusqu'à épuisement de ses ressources, avant de se mettre en retrait pour capter du mana. Ce cycle infernal se répétait et rien ne semblait pouvoir l'enrayer.

Arthéon de Fargöth vit sa jauge de santé passer sous le seuil des cinq pour cent. Une sphère verte l'atteignit et lui rendit quatre-cent-trente-six malheureux points de vie. Étonné, il se retourna et aperçut Sparadrap. Son ancien frère d'armes tentait le tout pour le tout. Comme bien souvent, il s'exposait inutilement. L'intention était louable, mais un prêtre de son niveau n'avait aucune chance de peser sur un tel combat. Pourtant, revoir ce visage familier se tenant à ses côtés provoqua un déclic. L'héritier de la Source de la création ne se faisait pas d'illusions quant à l'issue de ce duel, mais au lieu de se protéger pour retarder l'échéance, il décida de modifier sa stratégie. Dans certains cas, la meilleure défense, c'était l'attaque. Compte tenu de la situation dans laquelle il se trouvait, il n'avait rien à perdre.

Il se rua avec l'énergie du désespoir vers le cobaye généré par la

technologie et frappa de toutes ses forces à des multiples reprises à l'aide de Sourcelame. Son objectif était de ne pas mourir seul, et surtout, en se tenant à proximité du PNJ, il exposait ce dernier aux assauts des joueurs. Une autre nuée de salves magiques fondit dans sa direction. Comme il l'avait prévu, les dégâts furent partagés entre son adversaire et lui. C'était toujours ça de gagné, mais les charges de la créature au masque de métal étaient terribles. Bien plus que celles de Roxana et de la centaine de partisans de la Coalition réunis.

Arthéon de Fargöth se décida enfin à cliquer sur l'icône s'étant illuminée depuis qu'il avait atteint sept pour cent de vie. Le coût de cette compétence était considérable. Si cette dernière ne suffisait pas, il ne pourrait ni attaquer ni se défendre, car chacune de ses ressources tomberait à un point. Il était prêt à prendre le risque, mais hélas, il ne disposait pas de suffisamment de temps pour l'incanter. Les assauts répétés de ses ennemis annulaient sans arrêt le processus. Il lui fallait une accalmie de huit secondes pour déchaîner cette furie, dont il ne s'était encore jamais servi. Loin de se décourager, il cliqua à nouveau. Par miracle, le cercle symbolisant la durée nécessaire à l'activation de ce qui représentait son ultime espoir, se remplissait sans interruption, en dépit des explosions redoublant d'intensité. Il regarda autour de lui et se rendit compte qu'une grande bulle d'énergie ambrée l'enveloppait. Ce bouclier impénétrable avait été généré par une tierce personne pour le prémunir de Tabris et des joueurs de la guilde Roxxor. Roxana n'était plus orientée dans sa direction, mais vers un mage vêtu de bleu, dont le visage était dissimulé derrière un masque doré. Un druide, à l'équipement vert et marron parcouru de plantes grimpantes, soignait avec une efficacité peu commune tous les combattants au curseur jaune. Plus loin, un guerrier portant une armure massive s'était rué sur le Général Cetardüs, obligeant ses trois protégés à s'enfuir. Ces derniers furent aussitôt surpris par un assassin ayant surgi à l'angle d'un rocher en utilisant ses compétences de voleur pour les détrousser. Celle qui empêchait les troupes aériennes de le pilonner était une paladine aux cheveux longs et bruns, au pantalon et au corset noirs, vêtue d'une chemise blanche aux manches bouffantes. Il connaissait chacun de ses sauveurs pour avoir jadis fait partie de la guilde Justice à leurs côtés. Il ne put s'empêcher d'éprouver un sentiment de nostalgie.

Jibédix venait de récupérer les essences de symbiose et de gravité. Sa patience avait été récompensée. Préoccupé par le joueur world boss, dont la barre de vie avait presque entièrement disparu, il se mit à courir dans sa direction.

— Vite, il ne tiendra plus très longtemps ! l'avertit Mist en se réceptionnant après un saut périlleux arrière effectué pour esquiver la

lame de Decklän.

— Je sais, je sais... répondit l'espion, parfaitement conscient de la situation.

— Il se passe quelque chose de bizarre, observa Ystos. Les statistiques d'Arthéon de Fargöth sont toutes en train de descendre, alors même qu'il n'est pas attaqué.

— Je fais ce que je peux, insista Jibédix avec un fragment gorgé de flux venus d'autres mondes dans chaque main.

Mais il était trop tard. La barre d'action du joueur world boss était complètement chargée. Sa vie, son mana, son endurance, tout chuta de manière inexplicable jusqu'à atteindre le modeste score d'un point. Une détonation d'une rare violence retentit, libérant une onde de choc invisible faisant tomber l'ensemble des combattants à la renverse à l'exception de Tabris. Les renforts à dos de monture furent désarçonnés et s'écrasèrent plusieurs mètres en contrebas. Aucun ne mourut, mais tous virent disparaître une partie conséquente de leur jauge de santé. Ce premier choc fut suivi d'un silence total. Des particules s'élevèrent sans le moindre bruit, virevoltant d'abord calmement, puis avec une vélocité accrue au fur et à mesure de leur démultiplication. Un léger vent souffla. Il s'agissait des prémices d'une tornade se formant autour du joueur world boss. Ses flux magiques se mêlèrent aux éléments déchaînés. Très vite, la terre se mit à trembler et se lézarda. L'espion tenta de se relever pour achever sa mission, mais il n'y parvint pas. Il demeura cloué au sol, incapable d'apporter les dernières essences au guerrier à l'armure rouge.

— Gwaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaah ! hurla Arthéon de Fargöth, les yeux entièrement blancs.

Le combattant, donnant l'impression d'être en transe, était entouré d'une lumière intense et instable. Il n'était plus possible de fixer Sourcelame du regard sans être ébloui.

— Le sort d'Olydri ne vous appartient plus, tonna-t-il en se mettant en garde.

L'héritier de la Source de la création s'élança, son arme pointée vers sa cible. Il l'abattit avec fracas sur Tabris, lequel avait concentré tout ce qui lui restait de pouvoirs psychiques pour contrer ce qui ressemblait à un assaut final. L'impact fut terrible. Les partisans de l'Empire et de la Coalition furent soufflés et percutèrent de plein fouet les rochers alentour. Certains virent leur avatar disparaître en une nuée de pixels. La tornade lumineuse semblait creuser le sol tel un foret, projetant des débris dans tous les sens, et libérant des panaches de poussière dans les airs. Cet enfer se prolongea trois longues minutes, puis cessa subitement. Une dernière bourrasque dispersa la fumée et le silence s'installa à nouveau.

Mist se redressa difficilement. Son personnage était affublé d'un

malus de désorientation. Elle tituba sur quelques pas, sa vision brouillée se stabilisa, puis elle fut en mesure de zoomer sur son écran. Arthéon de Fargöth se tenait debout au milieu d'un cratère. La néogicienne tressaillit en découvrant l'état de Sourcelame.

— Je constate que la lame de l'épée légendaire est fissurée de la garde à la pointe... déclara Tabris en se relevant.

On sentait au son de sa voix qu'il était considérablement affaibli. Ses vêtements étaient déchirés, ses bandages défaits et son masque de fer avait partiellement fondu sous l'effet de la chaleur.

— Alors comme ça, tu as survécu, murmura le joueur world boss.

— Ni toi ni moi ne sommes des Sources immortelles et pourtant, nous empruntons des chemins qui nous éloignent de la mort... Plus nous égalons la puissance des fondateurs, et moins il sera aisé de nous éliminer...

— Peu important tes pouvoirs. Si tu t'obstines à vouloir répandre l'apocalypse sur cette lune, tu disparaîtras, le mit en garde le guerrier.

— C'est une éventualité qui appartient au futur... concéda l'Astrasien. Pour l'heure, en dépit de cette lutte sans merci, nous repartirons en vie... Si tu persistes à brandir Sourcelame, l'héritage de la Source de la création se brisera à jamais et tes espoirs d'harmonie suprême avec... Pour ma part, je dois admettre mon incapacité à mener mes plans à bien... Je peux à peine marcher et mes ressources psychiques sont épuisées... Aujourd'hui, je renonce à m'introduire dans Centralis et à détruire le bouclier de rosaphir pour permettre à l'armée du Chaos d'entrer dans la capitale de l'Empire... Mais ce répit sera de courte durée... Une fois mes plaies pansées, je reviendrai épauler les Sansâmes... Ton arme légendaire sera-t-elle restaurée d'ici là ?

— Elle le sera ! confirma Arthéon de Fargöth. Je sais où aller pour lui rendre sa puissance de jadis.

— Ainsi donc, nous serons amenés à nous revoir... conclut Tabris avant de se téléporter.

Gaea, qui venait tout juste de se décider à sortir de sa cachette, était abasourdie. Ils avaient réussi à sauver les capitales de faction et leur leader. Malheureusement, leur expédition n'était pas parvenue à débloquer le scénario optimal prévu par cette quête. Néanmoins, même s'il s'agissait de la moins enviable des issues positives envisagées par les développeurs, ils avaient quand même triomphé. La joueuse avait hâte de découvrir la récompense.

— Dame Roxana ! Dame Roxana ! s'écria Spectro-Squeletto-Warrior en courant dans sa direction, épaulé par ses deux acolytes.

— Quoi ? cria-t-elle, furieuse.

— Je viens d'avoir une nouvelle vision. C'est... c'est terrible !

bégaya le nécromancien, affolé.

— Eh bien ! Qu'est-ce que tu attends ? Parle ! s'impatienta l'élémentaliste affiliée au feu.

— La quatrième faction est en train de devenir incontrôlable ! Jusqu'à présent, Tabris visait des objectifs précis. Sa stratégie avait pour avantage de canaliser leurs troupes, dont une grande partie était dissimulée dans les profondeurs des montagnes de Lassierra, près de la faille des Arks. Le cobaye de l'Empire ne voulait pas abattre toutes ses cartes d'un coup, mais maintenant qu'il a relâché son étreinte le temps de reprendre des forces, les Sansâmes remontent tous à la surface. Ces immondes créatures damnées sont beaucoup plus nombreuses qu'on le pensait ! La divination a montré qu'ils vont être commandés par sept généraux assoiffés de conquêtes et de pouvoir ! Leur armée, la plus colossale de l'histoire d'Olydri, va se répandre sur tous les continents. J'ai vu des hameaux, des villages et des villes tomber les unes après les autres. Si on ne fait rien, la faction du Chaos occupera soixante-quinze pour cent des terres émergées de notre monde d'ici quelques jours !

— Attendez, ça signifie que la quête n'est toujours pas terminée ? s'inquiéta Gaea en rejoignant l'attroupement de joueurs.

Les membres des guildes Roxxor et Justice avaient cessé de combattre, faute d'enjeux.

— Si, elle l'est, confirma Mist. Il faut simplement qu'on retourne à la Tour Chronariak et qu'on parle à la voyante Auriga pour la valider dans notre journal de bord.

— Dans ce cas, il n'y a pas une seconde à perdre, déclara Roxana. Vous trois, allez récolter votre part du butin et engranger des points au classement. Les autres, foncez à la Citadelle d'Astradär. Nous allons tenir un conseil de guerre et attribuer à chacun un secteur à défendre.

— À vos ordres ! s'exclamèrent les joueurs concernés.

Les troupes étant arrivées à dos de monture volante sifflèrent pour appeler toutes sortes de créatures ailées, lesquelles se posèrent avant d'être chevauchées par leurs propriétaires et de décoller aussitôt.

— Et si on dégageait ces trois-là du groupe pour nous avoir trahis ? proposa Oméga Zell. Comme ça, ils partiront une main devant, une main derrière.

— Même s'ils le méritent, à ce stade, on ne peut plus faire ça, expliqua la teknögrade. Sinon, une fois la quête accomplie, les joueurs malhonnêtes s'en donneraient à cœur joie pour garder l'intégralité de la récompense rien que pour eux.

— Flûte... murmura discrètement l'invocatrice.

Elle aurait apprécié de voir Spectro-Squeletto-Warrior, Vilainor et Cruelor être retirés de l'équation pour en gonfler le résultat. Moins ils étaient nombreux et plus grande serait la part du gâteau.

— Je constate que le protégé de Fantöm n’a guère plus de sens de l’honneur que lui, intervint Decklän.

— Quoi ? Qu’est-ce que tu insinues ? releva la nouvelle recrue, toujours prompte à défendre son idole.

— Je n’insinue rien du tout. Je dis très clairement que votre champion est un tricheur et que tu n’as pas l’air beaucoup plus honnête que lui, répondit l’assassin au curseur rouge.

— Ça suffit ! les interrompit Saphir. On a eu notre dose de combats pour aujourd’hui.

— Je plussoie, l’appuya Heimdäl, avant d’ajouter :

— D’abord, je tiens à vous féliciter pour avoir surmonté cet événement scénaristique majeur et je remercie celles et ceux qui ont prêté main-forte à nos représentants...

En marge du discours du mage, Roxana, le Général Cetardüs, Battos et Decklän quittèrent les lieux.

— Si la prémonition qui vient de nous être relatée s’avère exacte, alors il faut nous organiser dans les plus brefs délais. Inutile de chercher à faire dans l’originalité. Nous allons reproduire leur schéma tactique en vous laissant faire un crochet par la Tour des Visions pour récupérer le butin, puis nous nous donnerons rendez-vous au centre névralgique de la guilde Justice. En ce qui concerne Saphir, Ystos, le Général Castorga et moi, nous en profiterons pour passer par Centralis, afin de faire notre rapport à Keynn Lucans. Au vu de ce qui a eu lieu à la fin de notre exil, le projet Indépendance n’est peut-être pas le fiasco que nous redoutions. Nous verrons dans quelle mesure la quête nous est acquise. Les consignes sont-elles claires pour tout le monde ?

— Oui, répondirent en chœur les joueurs.

— Euh... et Arthéon ? intervint Sparadrap.

— Il est parti depuis un moment, observa Ivy.

Le prêtre se retourna et constata avec regret qu’elle avait raison. Il était partagé entre la tristesse d’être à nouveau séparé de son mentor, et la joie d’avoir croisé sa route le temps d’une aventure s’étant miraculeusement bien terminée pour chacun des membres, passés et présents, de la guilde Noob.

Par-delà l'horizon

Après une bonne nuit de sommeil, Gabrielle Jolivet avait hâte de se connecter sur Horizon 2.3, ou plutôt, 2.4. Au moment de lancer le jeu, une mise à jour, la dernière avant l'extension 3.0, avait été téléchargée. Elle correspondait à l'assaut de la quatrième faction. Comme annoncé par la voyante Auriga, les Sansâmes s'étaient déployés sur toute la mappemonde. Les joueurs ne savaient plus où donner de la tête. En temps normal, l'invocatrice aurait été au comble du désespoir et aurait réfléchi à deux fois avant de se connecter, mais elle avait obtenu cinquante-mille crédits, une douzaine d'artéfacts plus ou moins rares et une invocation inédite. Mist lui avait assuré que cette dernière était incroyablement puissante. Rien, pas même la géopolitique perturbée d'Olydri n'altérerait sa bonne humeur. L'accomplissement de cette quête avait eu pour effet de rendre visible le premier étage de la Tour Chronariak, donnant accès à une bibliothèque remplie d'histoires complétant le background d'Olydri. Elle allait devoir étudier cette nouvelle instance de plus près pour découvrir ce que les niveaux supérieurs avaient à offrir. Si le principe était basé sur celui de la Tour Galamadriabuyak, le sommet débloquerait sans doute quelque chose de légendaire !

Ajouté à cela, Amaras avait remporté le duel des trois champions à l'issue d'un final ayant surpris la communauté des joueurs dans son ensemble. Tout le monde ne parlait que de ça sur les canaux de discussion. Cette issue inespérée avait plusieurs avantages pour la jeune fille. Suite à cet exploit, la Coalition consolidait son statut de faction dominante. Cela tombait plutôt bien, puisque c'était la sienne. Ensuite, Fantôm, Spectre et celui venant tout juste d'entrer dans la légende de ce MMORPG, allaient enfin pouvoir se concentrer sur l'intrigue principale. Leur aide serait précieuse dans la lutte contre les partisans du Chaos.

Dans l'euphorie du moment, la guilde Roxxor semblait avoir oublié de rendre la monnaie de sa pièce à Gaea, qui, en venant en aide à Arthéon de Fargöth, avait largement contribué à contrecarrer leurs plans de destruction de Centralis par Tabris et la quatrième faction. L'unique conséquence était la perte de chance de recevoir une récompense de la part d'Amaras pour les avoir aidés à se soustraire de la malédiction de Saralzar. Pourtant, grâce à elle, le cours du temps

avait été modifié. Cet exploit leur avait tout de même permis d'atterrir sur une planète sur laquelle vivait un Keosama capable d'ouvrir les portes vers les autres mondes afin de rentrer en Olydri. Tant pis ! On ne pouvait pas toujours tout avoir...

Désormais, la joueuse, leader de la guilde des Adorateurs de Gaea, allait pouvoir peaufiner les derniers détails d'une stratégie top secrète qu'elle avait en tête depuis ses premiers pas dans cet environnement virtuel. Pour lancer le processus, il lui fallait mettre la main sur un objet unique. Elle en avait localisé un dans le Labyrinthe Éreintant, mais il était hors de question de s'aventurer dans cette zone sans en obtenir les plans au préalable. Non seulement personne ne l'avait jamais terminé, mais ajouté à cela, le risque était grand de se perdre au point d'abandonner définitivement son avatar par dépit après des semaines, voire des mois à errer sans jamais parvenir à trouver la sortie. Elle avait du pain sur la planche. Il fallait résoudre cet épineux problème, tout en prenant soin de ne pas se retrouver au milieu d'une bataille opposant joueurs et Sansâmes. Si elle se débrouillait bien, avec toute cette effervescence, elle allait pouvoir agir sans attirer l'attention.

Stanislas Châtelain n'avait pas fermé l'œil de la nuit. Il était épuisé, mais ce qui s'était passé à la suite de son duel avec Tabris était beaucoup trop passionnant pour remettre ça au lendemain. Sourcelame, dont le métal était fissuré en de multiples endroits, avait communiqué avec lui. Cela ne s'était plus produit depuis un moment. L'écho de Fargöth avait appris au guerrier où et comment se régénérer plus rapidement, car en déchaînant cette furie particulièrement gourmande en ressources, il était devenu vulnérable. Dans son état, il n'aurait pas résisté à un assaut de plusieurs dizaines de joueurs de haut niveau en quête d'exploits. Ensuite, il avait observé une longue cinématique racontant l'histoire de toutes les Sources, chacune possédant une partie du flux primordial, celui de la création elle-même. Cet événement scénaristique s'était achevé par le lancement d'une quête exclusive à son statut de joueur world boss. Après avoir acquis le pouvoir de se déplacer de monde en monde, à l'image de Saralzar, la mission d'après consistait à se rendre sur Arturis pour refaire forger l'épée légendaire. Ensuite, il devait retrouver les différentes pièces de l'armure de Fargöth, éparpillées en divers endroits de la planète mère, avant d'arpenter un donjon à la difficulté extrême afin de révéler tout son potentiel. Une fois ces épreuves surmontées, il lui fallait trouver et convaincre chaque Source ayant colonisé l'une des mille-cent-huit lunes de céder une partie de son flux magique pour abreuver Sourcelame. Cet acte volontaire, ou obtenu par la force en cas de refus, avait pour objectif de faire du guerrier

une Source hybride, détenant à la fois le pouvoir de la création et celui de la destruction du fait de son origine mortelle. Seule l'association de ces deux pouvoirs permettait la réparation des erreurs du père fondateur, incapable de revenir en arrière en raison de sa nature même. Enfin, il lui appartenait d'observer l'œuvre de Fargöth dans son ensemble, ses astres, ses peuples, ses légendes, jusqu'à comprendre le mécanisme de cet immense macrocosme mis en péril par l'instabilité d'une unique lune dépourvue de Pierre des Âges. Stanislas trépignait à l'idée d'ouvrir le portail et de quitter un monde qu'il connaissait plutôt bien, pour en découvrir d'autres. Charles-Antoine Donteuil l'avait appelé pour le féliciter d'avoir pesé sur l'intrigue, et comptait sur lui pour accomplir ces quêtes présentant une double utilité pour l'équipe de développement de Neuropa Entertainment. Tout d'abord, elles constituaient la deuxième vague de piliers fondateurs du background d'Arthéon de Fargöth, après celles de son initiation. Ensuite, elles allaient faire de lui un bêta-testeur de luxe en vue des mises à jour 5.0 et au-delà. Ces dernières permettraient pour la première fois à tous les joueurs d'arpenter d'autres mappemondes que celle d'Olydri. Une perspective ambitieuse et alléchante, mais nécessitant encore plusieurs années de travail. Pour l'heure, même si le jeune homme avait hâte de s'y plonger, il piquait du nez. Il mit son ordinateur en veille, prit une longue douche bien chaude, puis se vautra dans son lit avant de s'endormir profondément malgré les rayons du soleil s'infiltrant à travers ses volets fermés.

Kévin Lepape était ravi. Horizon 2.4 pullulait de personnes connectées et donc, de futures recrues potentielles pour gonfler les rangs de la guilde Noob. Ajouté à cela, les ennemis envahissant les terres de l'Empire, de la Coalition et de l'Ordre étaient vulnérables aux flux magiques émanant des Sources de la vie, de la mort et de l'infini. Le joueur pouvait ainsi cliquer au hasard sur ses icônes sans se soucier de faire la distinction entre les sorts d'attaque et de soin. La barre de santé des Sansâmes diminuait dans tous les cas, un état de fait lui donnant l'impression que tout était devenu beaucoup plus facile. En ce moment, il accompagnait Ystos et Oméga Zell sur le front pour les aider à repousser la faction du Chaos. D'autres fois, il embarquait Ivy et Couette dans des chasses aux familiers endiablées, des quêtes annexes, accessoires à l'intrigue, ou encore, des séances de shopping dans les boutiques et hôtels des ventes les plus prisées de l'Empire. Il y avait dépensé les crédits du butin remis par la voyante Auriga, pour offrir des cadeaux à ses amis. Lorsque Gaea lui manquait et qu'elle ne voulait pas se connecter sur son archère, il s'infiltrait sur le continent d'Örn pour essayer de la trouver. Ces derniers temps, avec l'invasion de l'armée du chaos, rares étaient les partisans au curseur rouge à

l'attaquer. De ce fait, il pouvait s'aventurer plus loin que d'habitude. À chaque région arpentée, il espérait tomber par hasard sur Arthéon, dont il cernait mieux l'état d'esprit. Depuis peu, il avait même renoncé à le convaincre de revenir dans la guilde Noob. Sparadrap avait décidé de le laisser vivre son rêve jusqu'au bout. Il avait compris qu'il ne fallait plus rester tourné vers le passé. Cela avait pour effet de braquer, voire de faire fuir ses compagnons. Il ne devait plus regretter leurs débuts avec nostalgie, mais au contraire, aller de l'avant. Si ses frères et sœurs d'armes étaient réellement ses amis, il devait accepter leurs choix et les pousser à s'épanouir pleinement. C'était la condition pour qu'un jour, ils soient disposés à créer un nouvel avatar afin de rejouer tous ensemble de temps en temps, comme au bon vieux temps.

Morgan Lavande s'était levé tôt aujourd'hui. Bien sûr, il était déçu que Fantöm n'ait pas triomphé du duel des trois champions, mais, étrangement, le jeune homme n'était pas déprimé. Ce qu'avait fait son idole dans les ultimes instants du combat avait rendu son admirateur extrêmement fier. Pour l'assassin, d'une certaine façon, son modèle de toujours avait remporté la victoire en démontrant son sens de l'honneur irréprochable. Les derniers sceptiques, persuadés qu'il avait triché à l'époque où ses statistiques étaient boostées à son insu à des fins marketing, allaient enfin se taire et admettre l'évidence. Max Middle était quelqu'un de bien. Et puis, de toute façon, ce résultat ne l'empêcherait pas de redevenir numéro un à moyen terme. Plus tard, Oméga Zell le remplacerait en tête du classement à l'issue d'un duel mémorable qui resterait inscrit dans l'Histoire d'Horizon 2.4. Néanmoins, avant d'en arriver là, il avait du pain sur la planche. La première chose à faire était de débloquent sa classe légendaire pour se muer en Berserker du crépuscule, conformément aux conseils de Rubis et Saphir. L'élite de la guilde Justice étant trop occupée à défendre le territoire de l'Empire pour l'aider, il avait décidé de marcher dans les pas de Fantöm en essayant de terminer seul le dernier étage de la Tour Galamadriabuyak. Il ignorait s'il en était capable, mais ça valait la peine de tenter sa chance. En cas de réussite, il serait beaucoup plus utile pour sa faction. Morgan était persuadé que son heure approchait enfin. Cette perspective le motivait au plus haut point ! Avant de retourner en Olydri, le jeune homme alluma sa télévision, car l'interview de Max Middle était sur le point de commencer.

Après un dernier spot de publicité, l'émission reprit en présence d'un animateur et du champion de l'Empire :

— Bonjour, Max, comment allez-vous ? demanda le journaliste.

— Bien, mais la nuit a été courte, concéda son interlocuteur avec des cernes sous les yeux.

— Je veux bien vous croire. Votre combat a explosé tous les records d'audience ! le félicita l'individu en costume cravate. Je suppose que vous êtes déçu de ne pas avoir triomphé.

— Le compétiteur vous dirait que oui, mais en tant que joueur, si je prends le temps de regarder mon parcours, ma réponse est tout autre. Je suis heureux de m'être sacrifié pour permettre à Amaras de vaincre Spectre. Si je ne l'avais pas fait, ce dernier nous aurait vaincus. Quelque part, je devais bien ça à mon rival, pour le nombre d'années durant lesquelles il aurait mérité de récupérer sa place de numéro un. Le fait que mon ancien avatar ait été trafiqué a causé du tort à beaucoup de monde. L'issue du duel des trois champions aura permis de réparer cela et j'en suis heureux.

— C'est très fair-play de votre part, ponctua son interlocuteur avant de poser une nouvelle question :

— Entre l'avènement du e-sport et la surmédiation du duel des trois champions, certaines voix s'élèvent contre ces loisirs virtuels considérés comme nuisibles pour votre génération. Les détracteurs estiment que les joueurs sont coupés des réalités, isolés devant leur ordinateur et que cela crée un profond déséquilibre dans vos vies. En tant que professionnel médiatisé et plébiscité par les sponsors, que souhaitez-vous répondre à cela ?

Max réfléchit un court instant, afficha un sourire, puis conclut par ces mots :

— C'est avant tout une question de dosage. Toute addiction pratiquée à l'excès peut nous dévorer si l'on n'y fait pas attention. C'est tout aussi valable pour la lecture ou le sport. Il appartient aux personnes compétentes de conseiller les gens présentant des fragilités dans ce domaine. Pour ma part, voici comment je vois les choses. Ce qu'il y a de fascinant avec les MMORPG, c'est que contrairement à la majorité des jeux vidéo, ils n'ont pas de fin. Leur monde s'étend et se complexifie un peu plus à chaque mise à jour, et, bien que virtuels, ils ont quelque chose de réel. Derrière les avatars que l'on côtoie, il y a de véritables personnes, avec leur histoire, leur caractère, leurs qualités et leurs défauts. Pour ma part, j'ai eu la chance de croiser la route de toutes sortes d'individus. Des développeurs, des joueurs d'élite, d'autres de niveau intermédiaire, voire des noobs. Certains sont devenus mes alliés ou mes adversaires dans le jeu, puis mes amis dans le monde réel. Alors, ne vous méprenez pas... Un joueur de MMORPG n'est pas quelqu'un d'asocial. Il parcourt des univers imaginaires fascinants, mais il ne peut y arriver seul. Il a besoin d'aide pour avancer et bien souvent, il doit intégrer une guild. Une guild dans laquelle il existe des règles et une hiérarchie. Pour accomplir les quêtes, triompher des boss de chaque donjon ou encore mettre la main sur tel ou tel artéfact légendaire, ils vont devoir se serrer les coudes.

Rien n'est gagné d'avance, mais c'est là tout l'intérêt. Un jeu vidéo en ligne est en quelque sorte un jeu de société à l'échelle de la planète, auquel nous participons aux côtés d'anonymes. Au fil du temps, des liens se créent et dans de nombreux cas, cela aboutit sur des rencontres dans le monde réel. En ce qui me concerne, je suis heureux d'avoir accordé une partie de mon temps libre à ce loisir. Aujourd'hui, c'est devenu une passion et même mon métier. Maintenant, je vous prie de m'excuser, car Olydri est en péril. Nous sommes à la fin d'un cycle. La quatrième faction est sur le point de nous envahir. J'ignore si nous parviendrons à les repousser, mais je suis certain d'une chose. Il appartient à notre immense communauté d'écrire ce nouveau chapitre, sans considération d'âge, de classe sociale, de couleur ou de frontière, car sur Horizon 2.4 et plus largement, dans tous les mondes virtuels massivement multi-joueurs, nous sommes tous égaux.

Collection « Croix des fées »

Texte, carte et illustration de couverture :

© Fabien Fournier, 2017

Site officiel de la série :

<http://noob-tv.com>

ISBN 978-2-915621-51-8

ISSN 1768-7705

Premier tirage

Editions Octobre

27 C, rue J.B. Canonne

59252 Marquette-en-Ostrevant

contact@ed-octobre.com

www.editionsoctobre.com

Achevé d'imprimer en septembre 2017
sur les presses de l'imprimerie CPI Firmin-Didot

Imprimé en France

Dépôt légal : septembre 2017

N° d'impression : 143415